



**You have downloaded a document from  
RE-BUS  
repository of the University of Silesia in Katowice**

**Title:** Science-fiction et fantasy comme merveilleux contemporain

**Author:** Katarzyna Gadomska

**Citation style:** Gadomska Katarzyna. (2002). Science-fiction et fantasy comme merveilleux contemporain. Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIWERSYTET ŚLĄSKI  
W KATOWICACH



Biblioteka  
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki  
i Szkolnictwa Wyższego

**Katarzyna Gadomska**

**SCIENCE-FICTION ET FANTASY  
COMME  
MERVEILLEUX CONTEMPORAIN**

**Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego**



**Katowice 2002**



SCIENCE-FICTION ET FANTASY  
COMME  
MERVEILLEUX CONTEMPORAIN

*À Madame  
Magdalena Wandzioch*

PRACE NAUKOWE  
UNIwersytetu śląskiego  
W KATOWICACH  
NR 2080

Katarzyna Gadomska

SCIENCE-FICTION ET FANTASY  
COMME  
MERVEILLEUX CONTEMPORAIN

Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego



Katowice 2002

Redaktor serii: Historia Literatur Obcych  
**ALEKSANDER ABLAMOWICZ**

Recenzenci

**JERZY LIS**

**MICHAŁ PIOTR MROZOWICKI**

Projekt okładki

**RAFAŁ GADOMSKI**

Redaktor

**BARBARA MAŁSKA**

Redaktor techniczny

**BARBARA ARENHÖVEL**



Korektor

**WIESŁAWA PISKOR**

Copyright © 2002 by

Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego

Wszelkie prawa zastrzeżone

**ISSN 0208-6336**

**ISBN 83-226-1196-X**

Wydawca

**Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego**

**ul. Bankowa 12 B, 40-007 Katowice**

**www.wydawnictwo.us.edu.pl**

**e-mail: wydawus@us.edu.pl**

Wydanie I. Nakład: 200 + 50 egz. Ark. druk. 8,25 Ark. wyd.  
8,5. Przekazano do łamania w sierpniu 2002 r. Podpisano do  
druku w październiku 2002 r. Papier offset. kl. III, 80 g

Cena 12 zł

Zakład Poligraficzny, ul. 75 Pułku Piechoty, 41-500 Chorzów

# TABLE DES MATIÈRES

0. INTRODUCTION . . . . .	7
0.1. Delimitation du domaine de recherche . . . . .	7
0.2. Précisions terminologiques . . . . .	10
0.2.1. Le merveilleux . . . . .	10
0.2.2. La science-fiction . . . . .	13
0.2.3. La fantasy . . . . .	19
1. TEMPS ET ESPACE . . . . .	22
1.1. Temps dans la science-fiction . . . . .	22
1.2. Espace dans la science-fiction . . . . .	40
1.3. Espace dans la fantasy: mondes perdus, mondes préservés . . . . .	55
2. HÉROS . . . . .	61
2.1. Héros de la science-fiction . . . . .	61
2.2. Héros de la fantasy . . . . .	103
3. CONCLUSION . . . . .	117
4. BIBLIOGRAPHIE . . . . .	123
Streszczenie . . . . .	132
Summary . . . . .	132





# 0. INTRODUCTION

## 0.1. DELIMITATION DU DOMAINE DE RECHERCHE

L'aspect merveilleux de la science-fiction et de la fantasy constitue l'objet principal de la recherche que nous entreprenons. D'après L. Sprague de Camp ces deux genres littéraires appartiennent à la «fiction imaginative»<sup>1</sup> qui, en tant que notion beaucoup plus vaste, groupe «des récits non réalistes, imaginatifs, fondés sur des suppositions contraires à l'expérience quotidienne, situés dans un cadre éloigné — dans le temps et l'espace — de celui de la vie courante»<sup>2</sup>. Nous développerons ces précisions terminologiques dans le paragraphe suivant car nous voudrions tout d'abord présenter les critères qui ont motivé notre choix du thème. De nos jours la science-fiction et la fantasy jouissent d'un succès énorme auprès des lecteurs. Chaque année les éditeurs lancent sur le marché des centaines de titres nouveaux et multiplient les collections, les cycles et les sagas. Ce qui nous frappe et provoque notre grand étonnement c'est le fait que cette littérature, si appréciée des lecteurs, est, en même temps, assez méconnue voire désavouée par les critiques, l'appelant littérature de masses, genre populaire donc facile, sous- ou para-littérature ou enfin

---

<sup>1</sup> L. Sprague de Camp: *Essays on Fantasy and Science Fiction*. «Amra» 1960, n° 48.

<sup>2</sup> Ibidem.

littérature de consommation. Les spécialistes reprochent avant tout à la science-fiction la stéréotypie et la répétition constante des mêmes thèmes, sa facilité de forme<sup>3</sup>, son abandon des valeurs morales au profit d'un pur divertissement, son invraisemblance et sa puérilité. Même si la science-fiction devient un objet de recherche, sans commune mesure avec sa diffusion et sa popularité, les critiques n'examinent que son histoire<sup>4</sup> ou décrivent certains de ses motifs récurrents dégagés d'un vaste corpus d'œuvres<sup>5</sup>. Le cas de la fantasy est encore plus grave puisque les études critiques qui abordent son histoire ou sa poétique sont, à notre connaissance, très rares<sup>6</sup>. Mais ces démarches ne comblent pas les lacunes qui existent dans la théorie de deux genres en question. Ce qui nous semble toutefois paradoxal, quand nous regardons la bibliographie des ouvrages et des articles critiques, c'est que face à l'incontestable récurrence du merveilleux dans la science-fiction et la fantasy, il n'existe aucun ouvrage traitant directement le sujet (dont certains problèmes sont déjà signalés par R. Caillois<sup>7</sup>). Cette disjonction, entre la place importante des éléments merveilleux dans les deux genres en question et l'attention relativement limitée que

<sup>3</sup> Par exemple: M. Wandzioch: *La stéréotypie et ses fonctions dans le roman de science-fiction*. In: *Le roman populaire en question(s)*. Limoges: PULIM 1997; Idem: *Science-fiction phénomène culturel*. In: „Prace Historycznoliterackie”. T. 16: *Studia z literatur romańskich*. Red. A. Abłamowicz. Katowice: Uniwersytet Śląski 1980; A. M. Boyer: *La paralittérature*. Paris: PUF 1992.

<sup>4</sup> Par exemple: J. Sadoul: *Histoire de la science-fiction moderne*. Paris: Albin Michel 1973; J. Gattegno: *La science-fiction*. Paris: PUF 1973; F. Rottensteiner: *La science-fiction illustrée. Une histoire de la science-fiction*. Paris: Seuil 1975, etc. Etant donné la multitude des études historiques, nous omettons dans le présent travail l'histoire de la science-fiction. Il n'existe qu'une seule, à notre connaissance, tentative de décrire la poétique de la science-fiction: cf. D. Suvin: *Pour une poétique de la science-fiction*. Montréal: Presses de l'Université du Québec 1977.

<sup>5</sup> Par exemple: H. Baudin: *La science-fiction*. Paris: Bordas 1971; M. Rochette: *La science-fiction*. Paris: Larousse 1975; K. Amis: *L'univers de la science-fiction*. Paris: Payot 1960, etc.

<sup>6</sup> Le travail récent d'A. Sapkowski dont le caractère n'est pourtant pas scientifique en constitue une exception: cf. A. Sapkowski: *Rękopis znaleziony w smoczniej jaskini*. Warszawa: Supernowa 2001.

<sup>7</sup> R. Caillois: *De la féerie à la science-fiction*. In: Idem: «*Obliques*» précédé de «*Images, images*». Paris: Stock 1975.

les critiques y portent, a surtout motivée notre décision d'entreprendre cette recherche.

Nous nous intéressons avant tout aux auteurs dont les ouvrages reflètent bien le phénomène en question. Nous analyserons des romans et récits parus avant l'an 2000. Toutefois, ayant soin d'éviter tout malentendu, nous tenons à préciser qu'il ne s'agit pas d'une étude exhaustive du merveilleux dans la science-fiction et la fantasy jusqu'à 1999, ce qui serait une tentative aussi périlleuse qu'infructueuse vu l'ampleur de la matière textuelle — chaque année les éditions de ces ouvrages détiennent les records de popularité auprès des lecteurs. C'est pourquoi nous nous assignons la liberté dans le choix des textes, étant guidé plutôt par le représentatif que l'exhaustif. Nous nous concentrerons avant tout sur la littérature de langue française. Cependant il nous paraît impossible de nous borner seulement à l'étude des ouvrages francophones, ce qui appauvrirait notre propos de façon considérable. Etant donné que cette littérature demeure un genre anglophone par excellence — la science-fiction et la fantasy sont nées aux États-Unis et la plupart des textes importants sont écrits en anglais — nous ne pourrions pas passer sous silence les ouvrages, cycles et auteurs actuellement classiques du genre<sup>8</sup>. C'est dans ce dessein de rendre notre recherche plus complète que nous nous référons aux textes déjà canoniques de J. R. R. Tolkien, I. Asimov, F. Herbert, R. Silverberg, A. Van Vogt, H. Ph. Lovecraft, R. Zelazny, T. Pratchett, T. Williams, G. R. Martin, U. K. Le Guin, A. Norton, A. McCaffrey, M. Zimmer Bradley et d'autres. En ce qui concerne la littérature de langue française nous avons choisi aussi bien des classiques, comme par exemple : P. Boulle, R. Barjavel, G. Klein, J.-P. Andrevon, que des débutants, entre autres : C. Castan, J. Sauvage, F. Colin, I. Collet, V. Simon, G. E. Ranne, M. Ségura, E. Boissau. Il nous semble que ce corpus, aussi vaste qu'il soit, nous

---

<sup>8</sup> Les plus fameux théoriciens français de science-fiction, J. Sadoul, J. Gattegno, M. Rochette, J. Goimard et H. Baudin, s'appuient dans leurs études avant tout sur les textes américains et anglais puisque la science-fiction et la fantasy francophones n'expriment pas toutes les tendances, par exemple *dark fantasy*, *stempunk*, *cyberpunk*, *feminist fantasy*, sont encore en germe.

permet mieux de montrer la récurrence ainsi que l'évolution et la métamorphose du merveilleux dans les genres en question.

## 0.2. PRÉCISIONS TERMINOLOGIQUES

La mise au point terminologique de trois notions clés de notre recherche : le merveilleux, la science-fiction, la fantasy nous semble nécessaire.

### 0.2.1. LE MERVEILLEUX

Le merveilleux, phénomène omniprésent dans toutes les cultures humaines, est un domaine très vaste et englobe plusieurs aspects : littéraire, anthropologique, social, idéologique, historique, etc. Il a déjà revêtu tant de visages au cours des siècles et d'après différentes cultures qu'il est impossible, dans l'introduction, de donner autre chose qu'un simple échantillonnage de définition.

C'est Aristote, qui dans *La Poétique*<sup>9</sup> emploie trois fois le mot *thaumarton*. Ce mot signifie en même temps «étonnant» et «gratifiant». Il a été traduit par *mirabilie* en latin, *meraviglioso* en italien et «merveilleux» en français. Dans le mot «merveilleux» nous retrouvons donc ce qui provoque l'étonnement et l'émerveillement à la fois, qui développe le sentiment de l'insolite et de l'extraordinaire mais aussi celui de la joie devant l'enchantement. Ce sont les érudits de la Renaissance qui donnent au mot «merveilleux» un sens plus vaste, ils l'emploient pour désigner un concept, un effet littéraire provoquant chez le lecteur une impression mêlée de surprise et d'admiration. En 1829 dans «Revue de Paris», W. Scott<sup>10</sup> publie l'article intitulé *Du*

---

<sup>9</sup> Aristote : *La Poétique*. Texte, traduction, notes par R. Dupont-Roc et J. Lallot, préface de Tz. Todorov. Paris : Seuil 1980.

<sup>10</sup> Cité par P.-G. Castex : *Le conte fantastique en France de Nodier à Maupassant*. Paris : José Corti 1951, p. 5.

*merveilleux dans le roman*. L'auteur avance la thèse que la croyance au merveilleux a son origine dans la condition même de l'homme mais les formes du merveilleux changent conformément aux goûts d'un public de moins en moins naïf. La même année, dans «Le Globe», deux jeunes critiques français — J.-J. Ampère et D. de Hauranne<sup>11</sup> — condamnent les anciennes formes du merveilleux; d'après eux le merveilleux mythologique fait bâiller, le merveilleux allégorique endort, le merveilleux expliqué est condamnable. W. Scott ainsi que J.-J. Ampère et D. de Hauranne aboutissent à la même conclusion: il faut chercher des formes nouvelles du merveilleux. Tandis que W. Scott propose le recours au merveilleux folklorique et légendaire, Ampère et de Hauranne préfèrent le merveilleux naturel, vivant et vrai, ayant ses racines dans les profondeurs de l'âme humaine. En condamnant en bloc les idées de Scott, ils demandent aux écrivains du XIX<sup>e</sup> siècle de suivre l'exemple de E. T. A. Hoffmann qui a transposé le merveilleux dans l'âme humaine. P.-G. Castex, qui commente le conflit entre les critiques du XIX<sup>e</sup> siècle, remarque que chaque forme de merveilleux correspond aux aspirations et aux besoins profonds de l'époque. Nous sommes d'accord avec Castex et nous tenterons de prouver dans la présente étude que la science-fiction et la fantasy, en exprimant les désirs et les angoisses de l'époque, sont devenues les formes les plus importantes du merveilleux contemporain.

Avant de présenter notre propre opinion concernant le merveilleux, nous voudrions citer celles qui ont été proposées par les spécialistes.

L'une des premières et les plus complètes tentatives de définition du merveilleux est l'étude d'H. Matthey *Essais sur le merveilleux dans la littérature française depuis 1800*. H. Matthey appelle merveilleux «les phénomènes à la fois exceptionnels et inexplicables, les faits réels ou les représentations illusives qui frappent par leur caractère de rareté et qui paraissent en contradiction avec l'ensemble des lois connues régissant le monde extérieur, objectif ou la chaîne de nos représentations subjectives»<sup>12</sup>. À cette définition ressemble une autre, pos-

<sup>11</sup> Cité par P.-G. Castex, *ibidem*, p. 6.

<sup>12</sup> H. Matthey: *Essais sur le merveilleux dans la littérature française depuis 1800*. Lausanne 1915, p. 13.

térieure, proposée par M. Meslin : le merveilleux est « tout fait qui, ressenti comme inhabituel dans l'ordre commun de la vie, porte dès lors une signification particulière, en référence à des valeurs jugées absolues »<sup>13</sup>. Ch. Grivel voit le problème de la même manière et pour lui, le merveilleux est : « la contradiction qui apparaît dans le réel »<sup>14</sup>. D'après ces trois définitions, le merveilleux se distingue par le caractère extraordinaire des lieux, des événements, des personnages présentés et pour cette raison-là constitue la rupture dans le monde réel. Nous sommes d'accord avec la première constatation parlant du caractère insolite du merveilleux, mais nous avons l'intention de contester la seconde. Pour expliquer notre point de vue, nous essaierons d'abord de délimiter le territoire du merveilleux et d'en dégager ses principaux aspects en étudiant ses relations avec le domaine voisin, à savoir — le fantastique car c'est cette opposition du merveilleux et du fantastique qui permet, à notre avis, de montrer plus distinctement la complexité du phénomène en question. Nous nous servirons pour le faire des études de L. Vax<sup>15</sup>. L'homme se forge un système cohérent et logique du monde qui l'entoure grâce à des lois strictes paraissant impossibles à transgresser, comme celles de la physique. Le fantastique ne peut naître que si une de ces certitudes est contredite de façon étrange et insolite. Il manifeste alors un scandale, une violation des règles tenues jusque-là pour constantes, c'est le surnaturel inexpliqué qui se glisse dans le cadre de la vie réelle. Cette agression du surnaturel, qui ravage toutes les certitudes, provoque l'angoisse chez le héros et le lecteur. Le merveilleux est le contraire du fantastique ; les prodiges, les merveilles sont les plus naturels au monde merveilleux. Le héros, doté de dons extraordinaires, qui s'enfonce dans les lieux insolites, qui assiste aux actions merveilleuses, qui voit des êtres et un bestiaire fabuleux, ne ressent aucun émoi. Dans le merveilleux, le scandale et l'impossible n'existent pas. Le merveilleux va de soi, il est même quelque chose de banal, facile et quotidien : il est la réalité pour le héros.

<sup>13</sup> *Le merveilleux. L'imaginaire et les croyances en Occident*. Réd. M. Meslin. Paris : Bordas 1984, p. 7.

<sup>14</sup> Ch. Grivel : *Fantastique - fiction*. Paris : PUF 1992, p. 226.

<sup>15</sup> L. Vax : *La séduction de l'étrange*. Paris : PUF 1965.

Le merveilleux est donc pour nous un univers extraordinaire, fabuleux et en même temps cohérent, harmonieux puisqu'il est soumis aux lois qui assurent sa logique interne et sont simplement différentes de celles de la réalité, alors que celles du fantastique en forment le négatif. Parmi les lois les plus importantes du merveilleux nous voudrions souligner le surnaturel omniprésent qui, une fois accepté, paraît alors remarquablement stable, homogène et même banal. Le surnaturel accepté constitue la substance et le climat du merveilleux — tel est, d'après nous, le trait distinctif, du problème en question. Nous voudrions l'admettre comme critère principal du merveilleux dans la présente étude.

### 0.2.2. LA SCIENCE-FICTION

R. Caillois dans son essai *De la féerie à la science-fiction* prétend que la féerie<sup>16</sup>, le fantastique du XIX<sup>e</sup> siècle et la science-fiction constituent trois étapes dans le développement de l'imaginaire humain. D'après lui, c'est le changement des besoins sociaux qui a imposé cette succession des genres. La féerie, le fantastique et la science-fiction correspondent donc aux phases successives de l'essor de la conscience humaine et représentent les principaux moments de la situation de l'homme sur la planète. J. van Herp remarque qu'il y a autant de définitions que d'œuvres de science-fiction. N. Spinard prétend que chaque ouvrage publié sous le label de la science-fiction y appartient. Ces deux opinions montrent qu'une seule définition exhaustive de la science-fiction n'existe pas et qu'il s'agit d'un domaine immense.

Selon K. Amis, un récit de science-fiction est un «récit en prose traitant d'une situation qui ne pourrait se présenter dans le monde que nous connaissons, mais dont l'existence se fonde sur l'hypothèse d'une innovation quelconque d'origine humaine ou extraterrestre, dans le domaine de la science ou de la technologie, disons même de la

---

<sup>16</sup> R. Caillois utilise le mot «féerie» comme synonyme du merveilleux in: *De la féerie...*, p. 28.



pseudo-science ou de la pseudo-technologie»<sup>17</sup>. Le plus souvent les lecteurs non initiés à la science-fiction identifient ce genre aux histoires du futur lointain parlant de fusées interplanétaires, d'extraterrestres, d'inventions techniques bizarres. Amis ne prétend pas que l'action d'un ouvrage de science-fiction doive obligatoirement se passer dans le futur, il souligne seulement que le monde présenté n'est pas le nôtre. Sa définition de la science-fiction englobe aussi les histoires alternatives du présent ou du passé modifiés (par exemple les uchronies ou le steampunk — dernière déclinaison de science-fiction). Le critique met en relief l'importance des éléments scientifiques ou pseudo-scientifiques dans la science-fiction.

La proposition de K. Amis ressemble à celle de B. Malzberg, d'après qui, la science-fiction «est la branche de la fiction qui s'intéresse aux effets éventuels d'une technologie ou d'un système social différents sur le genre humain, dans un futur imaginaire, un présent modifié ou un passé alternatif»<sup>18</sup>. Malzberg insiste sur l'influence de la science sur la race humaine. Il parle aussi, et c'est un élément nouveau par rapport à l'opinion d'Amis, des conséquences d'un système social différent pour l'espèce humaine (par exemple les antiutopies). La science-fiction ne se réduit donc pas au western dans le cosmos.

J.-G. Ballard prétend même que «la science-fiction tente de fournir un cadre philosophique ou métaphysique aux événements les plus importants de nos existences et aux données de nos consciences»<sup>19</sup>. Pour J.-P. Andrevon elle est «nos peurs et nos espoirs, nos croyances et notre vision du présent»<sup>20</sup>.

Jusque-là les caractéristiques suivantes du genre en question s'imposent :

1. La science-fiction comprend des histoires dont l'action se passe dans un monde différent du nôtre, soit dans le futur, soit dans le

<sup>17</sup> K. Amis: *L'univers de la science-fiction...*, p. 17.

<sup>18</sup> Cité par L. Murail: *Les maîtres de la science-fiction*. Paris: Bordas 1993, p. 10.

<sup>19</sup> Cité par D. Guiot, J.-P. Andrevon, G. Barlou: *La science-fiction*. Paris: M. A. Editions 1987, p. 9.

<sup>20</sup> Ibidem.

présent ou le passé modifiés. Le cadre est le plus souvent cosmique : d'autres planètes, toutes les galaxies (surtout dans le sous-genre appelé *space opera*), mais aussi la planète Terre.

2. La science, la para- ou pseudo-science<sup>21</sup>, constituent l'un des principaux ressorts de l'action.

3. La science-fiction peut revêtir l'aspect philosophique, métaphysique ou social, si elle parle des problèmes existentiels, de la condition humaine ou des transformations sociales.

4. Cette littérature peut constituer la vision prophétique du sort de l'humanité en extrapolant nos angoisses et nos espoirs.

A ces caractéristiques nous voudrions en ajouter deux autres, extrêmement importantes pour notre propos.

Selon S. Moskowitz, la science-fiction est facilement identifiable par le fait qu'elle «**facilite la suspension nécessaire de l'incrédulité chez les lecteurs**»<sup>22</sup> — ce qui est en même temps une des conditions *sine qua non* du merveilleux.

F. Rottensteiner souligne comme l'un des traits distinctifs de la science-fiction «**le sens du merveilleux**» (*sense of wonder*): «[...] la science-fiction tire ses motivations psychologiques des sources auxquelles s'abreuvent les contes merveilleux et toutes les histoires qui refusent d'être limitées par le „possible de la vie courante”. C'est la particularité de la science-fiction — une profonde aspiration à quelque chose de différent, d'autre, à une rupture avec le normal [...]»<sup>23</sup>.

Nous avons déjà défini le merveilleux comme un surnaturel accepté, les avis cités ici de Moskowitz et Rottensteiner montrent que nous pouvons décrire la science-fiction de la même manière.

---

<sup>21</sup> Par la para-science nous entendons l'union de la science et de la magie, la pseudo-science ce sont les inventions, les hypothèses probables mais impossibles à prouver aujourd'hui. Le sens du mot «science» dans la science-fiction est vaste, elle touche toutes les activités humaines (par exemple astronautique, médecine, informatique, génétique, etc.). Les thèses scientifiques sur lesquelles base un roman de science-fiction sont vraies le plus souvent dans le cas de *hard science-fiction*.

<sup>22</sup> S. Moskowitz: *Seekers of tomorrow*. New York: Cleveland 1966, p. 7. C'est nous qui traduisons.

<sup>23</sup> F. Rottensteiner: *La science-fiction illustrée...*, p. 9.

F. Rottensteiner remarque que la science-fiction moderne «c'est un mélange des genres. Elle tire ses concepts, ses schémas et ses techniques de différentes sources, littéraires ou non, qu'elle transpose et assimile à tel point qu'il est difficile de dire ce qui est „pure” science-fiction, ou ce qui est „emprunt” (par exemple le western ou l'histoire de guerre simplement transposés de façon déroutante dans le futur)»<sup>24</sup>. En fait la science-fiction contemporaine a plusieurs visages :

### 1. La *hard* science-fiction

C'est une épopée de la science qui s'appuie toujours sur un solide support scientifique (une ou plusieurs théories scientifiques, vraies ou inventées, des détails, des descriptions d'inventions, etc.). La science, qui demeure au centre de la *hard* science-fiction, change son image, de rassurante et optimiste, elle passe à angoissante et dangereuse. Ce sont souvent de vrais savants qui s'inscrivent dans le courant, tels I. Asimov, A. C. Clark ou C. Sagan.

### 2. Le *space opera* (opéra de l'espace)

C'est une grande fresque épique dont l'action se déroule dans l'espace cosmique. L'association de ces deux mots (opéra et espace) évoque des espaces interstellaires grandioses, des fusées énormes traversant le cosmos parsemé d'étoiles scintillantes, des guerres intergalactiques, des planètes exotiques, des civilisations extra-terrestres baroques, etc. Ce sous-genre est nommé autrement le «western dans le cosmos» parce que l'aventure est un des principaux ressorts de l'action.

### 3. L'utopie et l'antiutopie (la dystopie, la contre-utopie)

L'utopie, en tant que genre littéraire, existe bien avant la science-fiction. Le mot veut dire le «non-lieu» (du grec *ou-topos*) ou bien le «bon-lieu» (du grec *eu-topos*). Les auteurs souhaitent réaliser dans les utopies leurs rêves d'une société modèle, différente de la nôtre, idéale. Il existe des **utopies philosophiques** (par exemple Platon *La République*, T. Moore *L'utopie*, T. Campanella *La Cité du soleil*), des **utopies fantastiques** (C. de Bergerac *Histoire comique des Etats et*

---

<sup>24</sup> Ibidem, p. 12.

*Empires de la Lune*, J. Swift *Les voyages de Gulliver*), des **utopies socialistes** (E. Cabet *Voyage en Icarie*, W. Morris *Nouvelles de Nulle Part*). Les écrivains de science-fiction, tels H. G. Wells, A. Van Vogt, U. K. Le Guin, J. Vance, S. Delany, créent leurs utopies en mêlant toutes les tendances philosophiques, métaphysiques, socialistes, etc. C'est toujours l'éloignement spatial ou temporel, qui permet aux utopies d'isoler le monde idéal de la corruption du nôtre. D'autres moyens utilisés dans l'utopie sont : l'exotisme des innombrables sociétés extraterrestres et l'extrême pluralité (politique, religieuse, sexuelle) qui y règne. Les utopistes imaginent non seulement un monde meilleur, mais surtout différent.

À côté des mondes idéaux, les auteurs décrivent aussi les modèles négatifs — les antiutopies où la volonté de projeter le monde meilleur conduit au pire. *Le meilleur des mondes* d'A. Huxley, 1984 de G. Orwell, *Planète à gogos* de F. Pohl et C. Kornbluth ne sont que quelques exemples parmi d'autres.

#### 4. L'uchronie (l'histoire alternative, détournée, imaginaire)

C'est en 1857, dans «La Revue philosophique et religieuse» qu'apparaît pour la première fois le mot «uchronie» (du grec *ou* — 'non' et *chronos* — 'temps') forgé par le philosophe Renouvier sur le modèle du mot «utopie». Tout comme l'utopie est située dans un lieu imaginaire hors de l'espace normal, l'uchronie selon Renouvier se déroule dans un temps fictif, un non-temps, et n'est qu'un prétexte à la réflexion philosophique sur le sens de l'histoire et le devenir humain. L'uchronie se développe grâce à la science-fiction et son concept d'univers parallèles ou arborescents, que P. Versins définit ainsi : «[...] le monde y est comme arbre touffu dont chaque branche est une histoire, différente de toutes les autres dont la différence réside dans le fait qu'elle a quitté, à la suite de l'altération d'un événement souvent minime, le tronc principal de l'histoire»<sup>25</sup>.

Les ouvrages les plus connus qui décrivent une histoire alternative ce sont entre autres : *Le maître du Haut-Château* de Ph. K. Dick (les

<sup>25</sup> P. Versins: *Encyclopédie de l'Utopie, des Voyages extraordinaires et de la science-fiction*. Lausanne: L'Âge d'Homme 1972, p. 111.

Alliés capitulent en 1947 devant les forces de l'Axe), *Echec au temps* de M. Thiry (Napoléon gagne à Waterloo), *Autant en emporte le temps* de W. Moore (Gettysburg se transforme en victoire sudiste), *La porte des mondes* de R. Silverberg (les Turcs envahissent une Europe ravagée par la peste noire), etc.

### **5. La science-fiction anthropologique (philosophique)**

Ce sous-genre se penche sur l'origine et l'avenir de l'homme, pose des questions philosophiques, existentielles sur le sort de l'humanité en tant qu'espèce biologique, l'analyse, exprime les angoisses et les phobies humaines. C'est également la littérature de l'extrapolation : l'auteur choisit un phénomène, le décrit en l'hyperbolisant pour augmenter l'effet dramatique et invente ses conséquences pour l'homme dans l'avenir. Ce sont des histoires denses, symboliques, des mythes ontologiques dont les héros indifférents, autistiques, rêvent de trouver le bonheur. U. K. Le Guin, J. G. Ballard, R. Zelazny demeurent les représentants les plus fameux du sous-genre en question.

### **6. La science-fiction écologique**

Elle veut éveiller la conscience écologique chez les lecteurs en décrivant les dégâts de la planète causés par l'activité industrielle des hommes et en montrant des modèles positifs de sociétés écologiques. *Dune* de F. Herbert en est un exemple parfait.

### **7. Le cyberpunk**

Il est très en vogue dans les années quatre-vingts. Les récits qui appartiennent à ce courant se divisent en deux groupes. Les uns présentent le sombre avenir postatomique de l'humanité. Les déserts radioactifs ou de grandes villes en ruines en forment très souvent le cadre. Les héros de prédilection, les mutants, à la lisière de l'animalité et de l'humanité, sont doués d'extraordinaires dons psychiques et physiques dus à la mutation génétique après l'explosion atomique. D'autres récits, qui s'inscrivent dans la voie cyberpunk, montrent les développements potentiels de l'informatique, du génie génétique et autres techno-biologique, l'interface homme — machine, ainsi que leur impact sur la société. C'est aussi l'homme modifié qui est souvent au centre du récit. Parmi les maîtres du cyberpunk nous voudrions mentionner R. Zelazny, B. Sterling.

## 8. Le steampunk

C'est la déclinaison récente de la science-fiction. La technologie et le contexte social sont empruntés à ceux de la révolution industrielle du XIX<sup>e</sup> siècle et l'Angleterre victorienne. Les auteurs inventent dans ce cadre historique bien déterminé ce que nous pourrions appeler le futur antérieur. C'est encore une variante de l'histoire alternative mais qui, cette fois-ci, se déroule toujours dans l'Angleterre victorienne; la technologie de l'époque, qu'elle soit décor ou moteur du récit, y occupe une place essentielle. Les principaux représentants du genre sont W. Gibson, B. Sterling, B. Stableford.

### 0.2.3. LA FANTASY

Selon S. Coleridge le mot «fantasy»<sup>26</sup> vient du mot anglais *fancy* ce qui désigne le flirt avec l'imaginaire, le terme «fantasy» signifie, d'après Coleridge, l'imagination vitale.

Il y a eu certaines tentatives, cependant non réussies, de franciser le mot. Au XII<sup>e</sup> siècle le terme «fantaisie» apparaît et signifie «vision». Au XIV<sup>e</sup> siècle sa signification s'élargit et embrasse aussi «imagination». Au XIX<sup>e</sup> siècle la valeur du mot change complètement dans le sens qui ne nous intéressera pas dans la présente étude<sup>27</sup>.

Parmi les traits caractéristiques de la fantasy du XX<sup>e</sup> siècle, nous voudrions signaler les plus importants.

L'action se déroule souvent dans un passé ou, moins rencontré, dans un futur indéfini. Dans le premier cas, le cadre est constitué des

<sup>26</sup> Nous utilisons le terme anglais *fantasy* car le synonyme français n'existe pas.

<sup>27</sup> Grâce aux travaux de Freud sur «fantasme» un léger aspect sexuel s'ajoute au mot. Ensuite à cause des erreurs de traduction *phantasiestücke* d'E.T.A. Hoffmann deviennent en français «contes fantastiques». Au XIX<sup>e</sup> siècle le mot «fantastique» fait la carrière mais son sens est transformé. Le fantastique du XIX<sup>e</sup> siècle comprend les histoires des fantômes, des vampires, des loups-garous ainsi que celles de la folie, de l'hallucination, du rêve. Les principaux théoriciens du genre ce sont: P.-G. Castex (*Le conte fantastique...*); L. Vax (*La séduction de l'étrange...; Art et littérature fantastiques*. Paris: PUF 1960); Tz. Todorov (*Introduction à la littérature fantastique*. Paris: Seuil 1970); R. Cailliois (*Soixante récits de terreurs. Anthologie du fantastique*. Paris: Club français du livre 1958).

âges les plus reculés, mythiques, par exemple l'ère hyperboréenne ou le Moyen Âge des conventions. L'aventure, l'amour, la magie constituent les ressorts principaux de l'action. En ce qui concerne le second cas (appelé «science fantasy») les auteurs présentent plutôt des futurs lointains et indéterminés, après un cataclysme, avec des mœurs barbares, une technologie sophistiquée aux origines oubliées et des sciences occultes.

Il existe plusieurs types de fantasy, dont les plus connus sont :

- LA FANTASY EPIQUE se déroule dans un cadre pseudo-moyenâgeux déjà mentionné. Les héros se recrutent parmi les rois, les barons ou les princes. Elle se situe dans la continuité du roman de cape et d'épée. Son intrigue est centrée autour des problèmes d'une famille royale ou d'un royaume au moment de la guerre. À ces éléments traditionnels s'ajoutent la magie et le merveilleux.
- LA FANTASY FÉERIQUE (ou LA *HIGH FANTASY*) se distingue par ses héros, des êtres merveilleux comme les elfes, les ogres, les trolls, etc.
- LA *DARK FANTASY* parle de la magie noire et des sciences occultes. Son esthétique est négative, joue sur l'horreur et sur le dégoût.
- L'*ECO FANTASY* aborde des problèmes écologiques d'un pays imaginaire.
- L'*HEROIC FANTASY* (ou LA FANTASY OF *SWORD AND SORCERY* — fantasy de l'épée et de la magie) se concentre sur les aventures, les exploits d'un héros principal doué d'une force physique surhumaine qui lutte contre la magie noire.
- LA *FEMINIST FANTASY* présente un univers imaginaire et merveilleux où les femmes jouent les rôles prépondérants.
- LA *SCIENCE FANTASY* ce cas possible a été déjà évoqué ; parfois les critiques désignent ainsi les histoires qui transforment les vieux motifs fantastiques en les expliquant scientifiquement, par exemple le vampirisme présenté comme une mutation génétique.
- L'*ANIMAL FANTASY* décrit la vie d'une société animale personnifiée.

Tous ces types de fantasy, aussi différents soient-ils, ont au moins un point commun — «le sens du merveilleux» (*sense of wonder*) — déjà mentionné dans le cas de la science-fiction pure.

La fantasy, elle aussi, se distingue par le caractère extraordinaire, insolite, surnaturel du cadre présenté, des êtres qui l'habitent, des événements racontés. La magie et le merveilleux omniprésents sont les lois qui gouvernent son univers. Malgré les différences qui s'imposent au premier abord, la fantasy reste proche de la science-fiction. Dans l'une, les attributs et les êtres merveilleux sont plus traditionnels — la baguette magique, les elfes — dans l'autre la science toute puissante remplace la magie et au lieu des elfes apparaissent des extraterrestres. Les détails changent dans les deux cas. C'est pourquoi il nous semble qu'il sera plus intéressant de comparer l'aspect merveilleux de la science-fiction et de la fantasy dans la présente étude.



# 1.

## TEMPS ET ESPACE

### 1.1. TEMPS DANS LA SCIENCE-FICTION<sup>1</sup>

Le temps et l'espace sont deux éléments de chaque poétique (ainsi que de la vie quotidienne) qui permettent d'organiser non seulement le monde qui nous entoure mais aussi l'univers représenté dans un ouvrage littéraire. Tandis que dans la littérature dite «générale» (ou *mainstream*) le cadre spatio-temporel demeure le plus souvent assez discret et constitue plutôt un fond sur lequel se déroulent les événements, dans la science-fiction le temps et l'espace sont d'une extrême importance. C'est pourquoi il en est d'abord question dans chaque texte de science-fiction ; de plus le thème du voyage dans le temps et dans l'espace est un des plus fréquents ; enfin le temps et l'espace ont développé leurs propres sous-genres, à savoir le *time opera* et le *space opera* (nous rappelons encore une fois que les équivalents français n'existent pas).

La science-fiction est appelée autrement «anticipation scientifique»<sup>2</sup>. Ce terme souligne la caractéristique du genre car dans chaque ouvrage de science-fiction le temps est une composante obligatoire : «[...] tout déplacement explicite dans un univers rationnellement

---

<sup>1</sup> Etant donné que la structure et le rôle du temps dans la fantasy sont les mêmes que dans la littérature *mainstream* nous nous concentrerons surtout, dans le présent chapitre, sur le cadre temporel de la science-fiction.

<sup>2</sup> Au sens courant de ce terme.

„autre” est implicitement une excursion dans le temps»<sup>3</sup>. Le temps, son exploration et surtout les voyages temporels constituent un thème à part entière dans la science-fiction. On pourrait donc se demander quels sont les moyens pour effectuer un tel voyage. Sans doute sont-ils innombrables et très différents. Par exemple dans le texte de S. Mercier *L'an 2440*, qui n'appartient pas encore à la science-fiction vu la date de sa publication — 1774, mais qui est un de ses ancêtres, c'est le sommeil qui permet au protagoniste de voyager vers l'avenir. Dans les ouvrages modernes, comme *L'homme à rebours* de Ph. Curval ou *Le temps incertain* de M. Jeury, c'est la drogue qui favorise le voyage temporel. Le roman de Ph. K. Dick *Ubik* nous fournit un autre exemple, où le héros voyage dans le futur grâce à un état de suggestion psychique. Parmi d'autres possibilités nous voudrions mentionner encore une hyper-vie qui rend possible les voyages spatio-temporels à Corson — le protagoniste du roman *Les seigneurs de la guerre* de G. Klein<sup>4</sup>; le passage de l'esprit du héros dans le corps d'un homme d'une autre époque, c'est-à-dire une sorte d'avatar, dans *Les rois des étoiles* d'E. «Doc» Hamilton; un simple hasard dans *Destination Centaure* d'A. Van Vogt; une mystérieuse énergie du cerveau dans *Les Eclaireurs* de D. Malcolm; le rêve dans *Elfine* de P. Grimberty, etc.

Cependant c'est la machine à voyager dans le temps, ou véhicule temporel, qui reste aujourd'hui le moyen le plus fameux pour effectuer ces voyages. Ce mode de voyager apparaît pour la première fois dans *The Time machine* (1896) d'H. G. Wells. D'après l'écrivain le temps peut être considéré comme une quatrième dimension de l'espace et c'est pourquoi il est possible de s'y déplacer tout comme dans l'espace. Le véhicule de Wells est d'une construction extrêmement simple :

<sup>3</sup> I. et G. Bogdanoff: *Les clés pour la science-fiction*. Paris: Seghers 1976, p. 153.

<sup>4</sup> L'auteur explique le phénomène dans un langage pseudo-scientifique: «Il y avait au moins trois niveaux d'existence. Le niveau de l'existence virtuelle [...] où l'on n'était rien de plus qu'une probabilité inscrite dans les registres spectraux d'Aergistal. Le niveau de la vie linéaire [...] où l'on demeurerait emprisonné entre sa naissance et sa mort. Et enfin le niveau de l'hyper-vie qui se déployait symboliquement, dans un espace perpendiculaire à l'axe du temps, qui affranchissait du temps». G. Klein: *Les seigneurs de la guerre*. Paris: Laffont 1971, p. 251.

[...] la machine construite en nickel, en cristal de roche et en ivoire, surmontée d'un disque parabolique dont la rotation permet d'accélérer, de ralentir ou d'inverser le cours du temps.<sup>5</sup>

L'invention de Wells est à l'origine de plusieurs autres variations, rencontrées dans les romans ultérieurs comme le «chronoscaphe», le «saute-temps», la «pendule», le «tempo-dériveur», le «chrononef», le «déphaseur», etc. Malgré des noms différents, toutes ces machines à temps se ressemblent ne serait-ce que par leur mode d'emploi très simple : une cabine, le plus souvent à deux places, est équipée de quelques boutons ou leviers sur un tableau de bords. Pour quitter le présent il faut soit appuyer sur un bouton, soit pousser un levier et le voyageur se retrouve dans une autre époque.

Comme nous l'avons déjà mentionné, le motif des voyages temporels a donné la naissance à un sous-genre distinct de science-fiction appelé *time opera* («opéra du temps»). Nous voudrions préciser que seuls les textes qui présentent le voyage temporel comme thème central de l'intrigue y appartiennent. Si ce thème apparaît en toile de fond et ne constitue qu'un prétexte pour étaler une aventure pure ou bien pour extrapoler ou prédire le futur, ce n'est plus le *time opera*, mais un autre sous-genre de science-fiction. Chaque *time opera* peut revêtir l'un des deux aspects distincts, selon que le voyage temporel s'effectue vers l'avenir ou le passé.

### **Le *time opera* de l'avenir**

Dans les premiers récits du genre c'est le sommeil, provoqué par la drogue ou l'hypnose, qui est le meilleur moyen pour aller vers le futur. Même les critiques contemporains soulignent cette ressemblance entre le songe et le voyage temporel : «C'est en effet dans le psychisme, dans les rapports entre conscient et inconscient, dans la typologie des rêves, que l'on trouve le plus d'analogie avec le voyage dans le temps»<sup>6</sup>. Ces premiers récits, encore pré-science-fictionnesques, parlent de l'avenir

---

<sup>5</sup> H. G. Wells : *La machine à explorer le temps*. Paris : Édition Le Livre de Poche 1973, p. 12.

<sup>6</sup> A. Lecaye : *Les pirates du paradis. Essais sur la science-fiction*. Paris : Denoël/Gonthier 1981, p. 146.

dans l'intention moralisatrice. Les auteurs confrontent le protagoniste à un monde futur idéal ou, tout au contraire, ils le préviennent des dangers qui menacent l'humanité. Grâce à la mécanique relativiste d'A. Einstein le thème gagne une dimension plus scientifique et plus profonde. D'abord les travaux théoriques d'Einstein sur la relativité supposent le voyage vers l'avenir possible de point de vue physique. Ensuite les mêmes théories suggèrent l'existence d'une multitude de paradoxes qui empêchent, pour l'instant, ces voyages mais qui fournissent plusieurs sujets aux écrivains de science-fiction.

Il nous paraît alors important de noter les plus fréquents de ces paradoxes liés aux voyages vers l'avenir.

I. et G. Bogdanoff définissent la nature du paradoxe de la façon suivante: «Le propre du paradoxe est d'échapper à toute compréhension dans la mesure où la logique qui lui est propre le conduit sereinement à l'impossible: la nature même du paradoxe est bien de nous proposer une figure intenable à l'intérieur de laquelle le possible et l'impossible sont indistinctement enchevêtrés»<sup>7</sup>. Sans doute le **paradoxe** de l'avenir le plus connu est celui de **Langevin** (appelé autrement le paradoxe «du boulet» ou «du voyageur»). Un voyageur quitte la Terre avec une vitesse inférieure à celle de la lumière s'en éloigne pour un an — selon le temps mesuré par les appareils de sa fusée. Il revient sur la Terre à une autre année de son temps propre. Après deux ans de navigation spatiale il retrouve la Terre vieille de deux siècles et tous ses proches morts depuis longtemps. Le paradoxe de Langevin supprime — pour le voyageur — l'irréversibilité du temps dont l'écoulement provoque la vieillesse et la mort. Le paradoxe en question est bien illustré par la science-fiction. Mentionnons comme exemple *La planète des singes* de P. Boulle, *Kroniques de la fédération*<sup>8</sup> d'A. Duret, les récits du cycle *Star Trek*.

Un **paradoxe** différent est celui de la **causalité inversée**. Dans ce cas-là l'avenir devient la cause du passé, l'arrivée du voyageur temporel provoque une modification du passé. «Pour l'essentiel, un paradoxe apparaît avec la rupture du lien logique qui existe entre une

<sup>7</sup> I. et G. Bogdanoff: *Les clés...*, p. 171.

<sup>8</sup> Nous gardons partout l'orthographe de l'auteur.

cause et un effet»<sup>9</sup> c'est-à-dire un événement précède la cause qui lui a donné naissance. Le récit de P. Boulle *Une nuit interminable* nous en donne une preuve. Deux voyageurs temporels, l'un de la cité préhistorique — Badari, l'autre de la ville future — Pergolie, se poursuivent à travers le labyrinthe temporel et s'éliminent plusieurs fois à cause de paradoxes temporels. Badarien, qui effectue un voyage vers le futur en Pergolie, y est tué par son adversaire. Ensuite Pergolien voyage dans le passé où Badarien vit encore et ce dernier le tue. Le cercle vicieux se répète à l'infini. Le lecteur ne sait plus distinguer les causes et les effets dans les événements présents.

Le **paradoxe** suivant dont nous voudrions parler est celui du **simulacre**. Le voyageur temporel se rencontre lui-même, par hasard ou tout à fait consciemment, dans l'avenir (ou beaucoup moins souvent dans le passé). Le roman *Les seigneurs de la guerre* de G. Klein en fournit un exemple. Le héros voyage incessamment dans le temps afin de se fournir les données nécessaires à la poursuite de son action, de se corriger lui-même ou bien de voir les effets de ses actes.

Cependant c'est le *time opera* du passé qui est plus riche en paradoxes temporels.

### **Le *time opera* du passé**

Les voyages dans le passé paraissent impossibles du point de vue de la physique classique parce qu'ils contredisent le deuxième principe de la thermodynamique. Pourtant les physiciens contemporains commencent à émettre des hypothèses audacieuses sur la possibilité de tels voyages. Les auteurs de science-fiction dissuadés longtemps par le postulat classique de l'impossibilité de ces voyages exploitent d'abord le thème en question d'une manière différente. Les premières incursions vers le passé se réduisent à une observation des événements révolus à l'aide d'un appareil approprié. Évoquons comme exemple l'historioscope d'E. Mouton, le capteur d'images de C. Flammarion et l'analyseur électronique de J. Taine. Tous ces dispositifs permettent aux écrivains de créer plutôt un autre genre de roman historique que de la science-fiction pure.

---

<sup>9</sup> I. et G. Bodganoff: *Les clés...*, p. 170.

Une autre manière d'effectuer le voyage vers le passé c'est le voyage subjectif, c'est-à-dire celui qui n'implique pas le déplacement physique du héros, comme par exemple l'hypnose — moyen utilisé par les protagonistes d'E. A. Poe, F. Nysor ou P. Anderson. Le voyage subjectif n'engendre pas de paradoxes, contrairement à un vrai voyage temporel qui en cause plusieurs : «Tout déplacement vers le passé est à l'origine d'un paradoxe même si ce paradoxe n'est pas apparent»<sup>10</sup>. Le voyageur du passé sait, d'une façon générale, ce qui l'attend dans une période révolue, il connaît plus ou moins les grandes lignes de l'histoire et tente, le plus souvent sans succès, de ne pas les perturber.

Au moment du voyage le protagoniste subit déjà le **paradoxe de déplacement**. Ce paradoxe consiste en le fait que, dans un état intermédiaire de voyage, le voyageur n'est plus soumis à aucun paradoxe. Après son arrivée le héros essaie de cacher les traces de sa présence mais il n'y réussit presque jamais et l'histoire en devient modifiée.

Il existe deux théories<sup>11</sup> qui concernent l'histoire modifiée. D'après la première, chaque intrusion, même la plus banale, dans le passé entraîne de graves modifications du cours de l'histoire. Le récit déjà classique de R. Bradbury, *Les pommes d'or du soleil*, peut servir d'exemple. Le protagoniste tue un papillon au cours d'un safari préhistorique. Cet événement, en apparence infime, modifie les résultats d'une élection présidentielle au XXI<sup>e</sup> siècle.

Selon la seconde théorie, que nous pourrions appeler le déterminisme historique, le continuum temporel est élastique. Une fois déformé, il tend à revenir vers sa forme antérieure. Les frères Bogdanoff sont d'avis que cette interprétation de l'histoire s'appuie sur l'idée qu'il n'y a pas une seule, mais un nombre élevé, de causes qui forment l'histoire. La plupart des critiques partagent cette opinion. Nous voudrions également citer à ce propos l'opinion d'H. Baudin : «On peut joindre à l'anticipation rétrospective une „prospective rétrospective”, c'est-à-dire apprendre à agir sur le passé en équilibrant l'une

<sup>10</sup> Ibidem, p. 162.

<sup>11</sup> Cité entre autres par I. et G. Bogdanoff; ibidem.

par l'autre ses interventions afin que leur effet global reste inchangé»<sup>12</sup>. L'hypothèse en question est bien illustrée dans la fantasy où règne souvent la conviction qu'on n'échappe pas au destin. Les protagonistes de deux récits : *Yèrne* d'I. Collet et *Contre la fatalité* de M. Ségura, essaient en vain de changer le futur. En connaissant l'avenir grâce à la magie, ils luttent contre le destin, la fatalité. Cependant chaque fois l'histoire se répète. Bien qu'ils changent plusieurs fois leurs comportements, des détails les plus subtils jusqu'aux grandes modifications, le dénouement reste toujours le même — fatal et tragique.

Dans la science-fiction la théorie du déterminisme historique s'exprime fréquemment par des paradoxes temporels.

**Le paradoxe de la conservation de l'histoire** est le premier que nous voudrions évoquer. Il est très difficile de tuer un personnage historique qui a joué un rôle considérable dans l'essor de l'histoire, ainsi qu'il est impossible d'éliminer son influence sur celle-ci. Même si quelqu'un réussit à tuer un tel personnage, une autre personne apparaîtra et jouera exactement le même rôle. R. Barjavel décrit le paradoxe en question dans *Le voyageur imprudent*. Le protagoniste veut tuer Napoléon et après quelques vaines tentatives il tue par hasard un simple soldat qui est de plus son propre ancêtre, donc il s'élimine soi-même :

Il a tué son ancêtre ?  
Donc il n'existe pas.  
Donc il n'a pas tué son ancêtre.  
Donc il existe.  
Donc il a tué son ancêtre.  
Donc il n'existe pas...<sup>13</sup>

Dans ce cas-là surgit aussi un autre **paradoxe**, appelé **final**. Il a lieu quand, par ses actes, le protagoniste se supprime involontairement du cours de l'histoire. Une autre variante du paradoxe final est possible,

---

<sup>12</sup> H. Baudin : *La science-fiction*. Paris : Bordas 1971, p. 37.

<sup>13</sup> R. Barjavel : *Le voyageur imprudent*. In : Idem : *Romans extraordinaires*. Paris : Omnibus 1995, p. 296.

quand le voyageur temporel change l'époque dans laquelle il se trouve et en effet reste emprisonné dans le passé, comme par exemple le héros du roman de L. Sprague de Camp, *De peur que les ténèbres*, qui projeté par accident dans l'Italie du VI<sup>e</sup> siècle accélère le progrès technologique, bouleverse toute l'histoire et c'est pourquoi il ne peut plus revenir au XX<sup>e</sup> siècle.

Le **paradoxe** suivant lié à l'histoire modifiée est celui **de la somme des observateurs**. R. Silverberg dans *Up the line* en donne un exemple canonique. Dans l'avenir les voyages temporels font partie du tourisme. Chacun peut s'offrir une belle excursion. Ce tourisme spécifique consiste en l'observation de grands événements historiques par les voyageurs du futur. Le nombre des observateurs grandit de plus en plus. Les guides touristiques se voient eux-mêmes avec des groupes antérieurs puisqu'ils font déjà partie de l'histoire. Cet étrange phénomène provoque chez certains des troubles mentaux. Le passé est encombré par les observateurs du futur. L'histoire change, le même épisode étant souvent modifié plusieurs fois. Une des conséquences qui en découlent est le fait que le passé est ouvert et relatif. Il n'y a plus un seul passé. De grandes interventions dans l'histoire, telles des assassinats de grands hommes, des vols d'objets d'art, deviennent fréquents. Pour les empêcher, une institution de patrouille galactique est fondée. Les membres de la patrouille poursuivent les criminels à travers le temps et l'espace afin de les punir.

Les paradoxes demeurent un des plus importants motifs du *time opera*. Ils contribuent à créer une nouvelle vision du temps. Ce n'est plus le temps qu'on peut mesurer et comprendre à l'aide de la physique classique. Le temps science-fictionnesque fait partie du merveilleux : il est relatif et soumis aux **modifications, manipulations, distorsions**. Cette vision moderne du temps discontinu, détraqué, autre — est sans doute due à Einstein et à sa théorie de la relativité restreinte qui «remet en cause non seulement les fondements de la physique newtonienne, mais aussi tous les concepts liés à la perception du temps : simultanéité, vitesse, distance»<sup>14</sup>. Le temps dans la science-

---

<sup>14</sup> A. Lecaye: *Les pirates...*, p. 140.



-fiction ne peut plus être décrit par les notions traditionnelles citées ci-dessus. Une nouvelle image du temps est créée par des distorsions telles que : l'accélération ou le ralentissement du flux chronologique, l'arrêt du temps, la discontinuité temporelle et l'inversion du cours du temps. J. Van Herp parle des deux premières distorsions, c'est-à-dire l'accélération et le ralentissement, de la façon suivante : «Le temps avait cessé d'être fugace. Il était possible d'analyser, puis de synthétiser le mouvement, de revivre à un autre rythme, soit en l'accélérant soit en le ralentissant»<sup>15</sup>. La nouvelle de D. Buzzatti, *La machine à arrêter le temps*, donne une preuve indubitable que les jeux avec le temps sont toujours dangereux. Les deux distorsions temporelles en question s'alternent dans le récit : les héros veulent ralentir le passage du temps à l'aide d'un mystérieux appareil. Malheureusement l'appareil tombe en panne et le temps, au lieu de ralentir, accélère son cours. Les bébés grandissent à vue d'œil, et deviennent en quelques instants des hommes mûrs, puis des vieillards.

R. Barjavel dans *Le voyageur imprudent* nous communique une vision du temps différente qui consiste en l'arrêt du flux temporel. Le protagoniste, à la suite d'un accident, se retrouve dans une fracture temporelle, suspendu entre le passé, le présent et l'avenir. Le temps s'arrête et n'existe plus. Voilà comment le décrit R. Barjavel :

Au moment où il appuyait, il éternua. [...] son corps avait une légèreté de cendre. [...] Il se sentit poreux, envahi par une subtilité dévorante.<sup>16</sup>

Vous n'avez pas appuyé à fond sur le bouton. Vous avez reçu une impulsion trop faible et quitté votre temps sans pouvoir en atteindre un autre. Vous êtes resté coincé entre le présent et le futur ! En somme, vous étiez au conditionnel.<sup>17</sup>

Une des causes de l'arrêt du temps peut être la discontinuité du temps c'est-à-dire le phénomène de la rupture du continuum temporel, brisé pour des raisons inexplicables. Mentionnons comme exemple :

---

<sup>15</sup> J. Van Herp : *Panorama de la science-fiction*. Verviers : Marabout 1975, p. 146.

<sup>16</sup> R. Barjavel : *Le voyageur imprudent...*, p. 197.

<sup>17</sup> Ibidem, p. 198.

*Perte du temps* de J. G. Ballard où le protagoniste revit plusieurs fois le même quart d'heure ; *12 heures 01* de R. Lupoff — cette fois-ci la séquence temporelle répétée est plus longue, c'est une heure ; *Le disque rayé* de J. Steiner qui présente la répétition éternelle du même événement ; et le récit *Ceux d'Argos* de M. Thomé et P. Versins qui s'appuie sur l'idée de la répétition éternelle du cycle vital :

C'était naturel chez eux, ils se flétrissaient et mouraient en hiver pour renaître au printemps, ils mouraient chaque année et ne vivaient que deux saisons sur quatre...<sup>18</sup>

Une autre distorsion est l'inversion du temps. Les écrivains imaginent un monde où, au lieu de vieillir, les gens rajeunissent. Le roman *À rebrousse-temps* de Ph. K. Dick constitue une des plus ambitieuses tentatives de présenter le temps inversé. Dans le roman les morts ressuscitent, les vieillards retrouvent la jeunesse, redeviennent adolescents, puis progressivement bébés.

L'inversement du temps peut également consister en l'inversement du flot chronologique des événements. Dans ce cas-là les enchevêtrements entre la cause et les effets sont troublés. L'idée s'appuie sur une hypothèse que notre représentation logique du temps n'est peut-être pas la bonne. Nous retrouvons l'exemple d'une telle distorsion dans la nouvelle de R. Silverberg, intitulée *In entropy's jaws*. Le récit relate l'aventure d'un homme pour qui les événements cessent de survenir dans un ordre chronologique. L'auteur l'explique ainsi :

La vérité est que les événements arrivent au hasard, que le flot chronologique n'est que la somme d'une hallucination ; si l'on peut dire que le temps coule, il «coule» dans toutes les directions à la fois.<sup>19</sup>

Toutes ces anomalies temporelles créent une nouvelle image du temps. Le temps de science-fiction est différent de celui de littérature

<sup>18</sup> M. Thomé, P. Versins : *Ceux d'Argos*. «Fiction 62» 1959, janvier, p. 14.

<sup>19</sup> R. Silverberg : *Dans les crocs de l'entropie* (*In entropy's Jaws*). In : *La frontière avenir*. Paris : Édition Seghers 1988, p. 53.

«générale». Tandis que ce dernier peut être décrit en termes ordinaires, comme par exemple simultanément, le temps science-fictionnesque revêt un aspect merveilleux grâce aux distorsions qu'il subit. Le cadre temporel de la science-fiction est beaucoup plus compliqué et par là — même beaucoup plus riche. C'est pourquoi il peut occuper une place centrale dans le déroulement de l'intrigue, même jusqu'au point de devenir l'un des protagonistes.

Cependant l'image du temps serait incomplète si nous omettions le **rapport entre l'histoire et la science-fiction**. Plusieurs critiques s'intéressent à cette problématique mais leurs opinions sont partagées : les uns, par exemple T. Shippey, J.-M. Gouanvic, D. Douay, prétendent qu'il y a des rapports indubitables entre la science-fiction et l'histoire ; d'autres, comme Y. Rio, sont d'avis que la science-fiction se distingue par le refus de l'histoire.

T. Shippey remarque deux principaux rapports qui unissent l'histoire et la science-fiction : l'extrapolation est une sorte de déterminisme historique. En ce qui concerne l'extrapolation, l'écrivain de science-fiction dégage des tendances visibles du présent pour les projeter dans l'avenir et pour nous avertir des conséquences, parfois néfastes, qui en découlent. De notre part nous signalons les thèmes les plus fréquents liés à l'extrapolation : le motif de l'apocalypse, de la catastrophe globale du monde, les suites de la guerre nucléaire ainsi que l'univers postatomique, le machinisme et enfin l'homme modifié. S'il s'agit du déterminisme historique, il se réduit, selon Shippey, à l'intérêt pour les causes qui gouvernent le développement de notre civilisation. Le critique mentionné prétend que *L'histoire, un essai d'interprétation* (12 vol.) d'A. Toynbee (1889—1976) a exercé une grande influence sur le déterminisme historique présent dans la science-fiction. Shippey remarque : «Toynbee offre une vue de l'histoire qui la perçoit comme déterminée par certains facteurs et impératifs récurrents, dont l'origine se trouve à la fois à l'intérieur et à l'extérieur des sociétés, sujets aux lois partiellement prévisibles et même cycliques»<sup>20</sup>.

---

<sup>20</sup> T. Shippey : *La science-fiction et l'idée de l'histoire*. In : *Science-fiction et histoire*. Paris : Seghers / Laffont 1981, p. 16.

D'après Shippey l'histoire pose à la science-fiction deux problèmes : d'abord dans quelle mesure le futur est prévisible grâce aux lois cycliques de l'histoire et ensuite si le passé est modifiable. Ces problèmes préoccupent un grand nombre d'écrivains de science-fiction. I. Asimov construit l'intrigue de son cycle *Fondation* autour de ces deux questions. Asimov invente la science, «psycho-histoire», qui est une forme nouvelle d'extrapolation historique. La psycho-histoire admet que le développement de l'histoire dépende de facteurs quantifiables et plus importants que tout individu. Grâce à la psycho-histoire ces facteurs peuvent être prévus et par cela le futur. L'histoire est donc déterminée et modifiable.

J.-M. Gouanvic souligne lui aussi les liens inextricables entre l'histoire et la science-fiction. Il distingue cinq sous-genres de science-fiction qui, d'après lui, reflètent le mieux la présence de l'histoire dans la science-fiction.

L'**uchronie** est le premier sous-genre mentionné par Gouanvic. Il évoque comme ancêtre de l'uchronie deux œuvres : *Napoléon apocryphe* (1836) de L. Geoffroy et *Uchronie (utopie dans l'histoire). Esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne tel qu'il n'a pas été, tel qu'il aurait pu être* (1876) de Renouvier. Selon J.-M. Gouanvic ces deux ouvrages expriment déjà les mêmes tendances que l'uchronie science-fictionnesque, c'est-à-dire ils sont de vraies histoires alternatives. Le critique mentionné est partisan du déterminisme historique : «L'effet de l'uchronie est une rupture avec l'ordre historique réel [...]. Paradoxalement l'uchronie aboutit à réaffirmer ces lois historiques en substituant aux déterminismes existants d'autres déterminismes du même ordre»<sup>21</sup>. Gouanvic souligne que même si l'une des constantes de l'histoire change, l'effet final reste le même. Comme exemple d'uchronies les plus réussies il évoque deux ouvrages qui spéculent sur les conséquences de la victoire nazie pendant la II<sup>e</sup> Guerre mondiale : *The man in the high astle* (1962) de Ph. K. Dick et *The Iron Dream* (1972) de N. Spinard.

---

<sup>21</sup> J.-M. Gouanvic : *Positions de l'histoire dans la science-fiction*. In : *Science-fiction et histoire...*, p. 95.

**Les histoires du futur** constituent un autre sous-genre dont parle le critique en question. Selon Gouanvic, ces histoires extrapolent sur les tendances possibles de l'essor de notre civilisation. Il cite en fonction d'exemples les romans suivants : *Trois fragments d'une histoire universelle* 1992 (1927) d'A. Maurois, *Le roman de l'avenir* (1834) de F. Bodin, *Histoire de quatre ans 1997—2001* (1903) de D. Halévy.

**Les voyages dans le temps** forment la troisième catégorie proposée par le critique mentionné. Ils sont liés à l'histoire surtout grâce aux paradoxes temporels et leurs conséquences. *Les posthumes* (1802) de Rétif de la Bretonne, *The time machine* (1895) de H. G. Wells, *Le voyageur imprudent* (1958) de R. Barjavel en fournissent, d'après Gouanvic, une preuve.

**Les extrapolations eschatologiques** appartiennent au quatrième groupe distingué par le même critique. Il entend par extrapolations eschatologiques les récits où «le schème du voyage temporel entraîne dans son sillage des interrogations sur la structure du temps et de l'histoire, mais aussi sur les fins dernières»<sup>22</sup>. Les ouvrages qui forment cette catégorie font donc une large place thématique aux interrogations d'ordre philosophique, telles que les effets probables de la science sur le devenir humain. *Vers un avenir perdu* (1962) de P. Barbel en est un exemple donné par Gouanvic.

**Les dystopies** constituent le dernier groupe reconnu par le critique évoqué. Les anti-utopies se font, selon Gouanvic, l'écho des craintes et des angoisses de l'humanité, comme par exemple la catastrophe globale, atomique ou écologique du monde. Le critique y cite en tant qu'exemples : *Les seigneurs de la guerre* de G. Klein, *Le temps incertain* et *Les singes du temps* de M. Jeury.

La classification proposée par J.-M. Gouanvic nous paraît assez superficielle, les groupes distingués sont peu convaincants, mal caractérisés et les frontières entre eux ne sont pas, à notre avis, distinctes. Cependant Gouanvic montre qu'il y a des rapports entre l'histoire et la science-fiction. D'abord la science-fiction peut créer une vision alternative de l'histoire (cf. uchronie). Ensuite, elle tente d'extrapoler, de prévoir et parfois de critiquer le développement de notre histoire

<sup>22</sup> Ibidem, p. 96.

(cf. extrapolations ; histoires du futur ; dystopies). De plus, grâce à des moyens extraordinaires comme les paradoxes (cf. voyages dans le temps), la science-fiction aborde des problèmes d'ordre philosophique qui concernent l'avenir de l'humanité (cf. extrapolations eschatologiques).

Un autre critique, D. Douay, partage les opinions citées plus haut. D'après elle, «la science-fiction se nourrit de l'histoire» ; «la science-fiction est un produit de l'histoire»<sup>23</sup>. D. Douay aperçoit deux liens entre l'histoire et la science-fiction. En premier lieu est évoqué le fait que la science-fiction constitue le seul genre littéraire où tout doit être précisé car le contexte, le fond jouent un rôle aussi important que l'action proprement dite. Même si l'auteur de la science-fiction décrit des guerres galactiques complètement imaginaires, il est obligé de décrire leurs causes, les ressorts principaux du problème — donc toute une histoire. Le premier rapport entre l'histoire et la science-fiction est alors présent au niveau du phénomène que nous pourrions appeler «la couleur locale» — c'est-à-dire tous les détails indispensables d'une histoire, même si elle n'est qu'inventée. Douay l'exprime de cette manière : la science-fiction «nous donne à voir une histoire. Peu importe, en définitive, la question de savoir si cette histoire prétend à la véracité»<sup>24</sup>.

Le lien suivant, dont parle D. Douay, entre l'histoire et la science-fiction consiste soit en extrapolation du futur par la science-fiction, soit en proposition d'une histoire alternative. La science-fiction peut, à l'aide des tendances actuelles extrapoler l'avenir. Elle est également capable de présenter une vision de l'histoire complètement différente de celle que nous admettons pour vraie. Dans les deux cas évoqués par D. Douay la science-fiction raconte une histoire spécifique, qui ne doit pas être authentique. Cependant elle doit respecter les mêmes normes que l'histoire réelle : la couleur locale, les détails, le fond comptent dans ces histoires inventées aussi bien que dans l'histoire vraie. Toutes ces histoires complètement inventées, extra-

---

<sup>23</sup> D. Douay : *Un regard terroriste sur l'histoire*. In : *Science-fiction et histoire...*, p. 45.

<sup>24</sup> Ibidem, p. 47.

polées ou alternatives sont différentes mais non contradictoires avec la nôtre. Elles ne la nient pas, souvent elles l'utilisent comme base, comme point de départ.

Nous avons présenté les opinions des critiques qui affirment l'existence des rapports inextricables entre l'histoire et la science-fiction. Nous voudrions également évoquer les avis contraires. Y. Rio est un des critiques qui s'intéresse à cette problématique. D'après lui la science-fiction possède une structure significative commune caractérisée par le refus de l'histoire. C'est l'analyse thématique qui permet, selon Rio, de montrer le phénomène. Le critique discerne cinq groupes thématiques qui clarifient son point de vue.

Le premier groupe proposé par Rio est constitué **des récits de l'âge d'or** de la science-fiction qui représentent la temporalité de l'*American Way of Life*. Nous ne sommes pas d'accord avec Rio qui cite les récits en question comme une preuve du refus de l'histoire. Les récits de l'âge d'or restent, selon nous, en rapport indiscutable avec la réalité historique des États-Unis. C'est dans ces récits que la conquête de l'Ouest est transformée en conquête du Cosmos. La lutte contre les Indiens devient la lutte contre les extra-terrestres. À notre avis, ce premier groupe affirme paradoxalement l'opinion des adversaires d'Y. Rio.

C'est **la fantasy** qui forme le second groupe thématique. Elle représente la temporalité de l'archaïsme, ce qui constitue pour Rio l'exemple du refus de l'histoire. Encore une fois nous ne pouvons pas accepter l'avis du critique en question. La fantasy parle des sociétés féodales qui vivent et agissent à l'époque semblable au Moyen Age. En inventant l'histoire des pays, royaumes, empires les auteurs de fantasy cherchent l'inspiration dans notre histoire. Les mœurs, les coutumes, les plus subtils détails de la vie quotidienne sont très souvent empruntés aux sources historiques. Mentionnons comme exemple canonique *Dune* de F. Herbert dont la peinture semble tirée des cours turques de la fin du Moyen Age.

**Les voyages dans le temps** créent le troisième groupe des récits proposé par Y. Rio. Les voyages temporels se distinguent, selon Rio, par la détemporalisation : «[...] puisqu'il n'y a plus d'avenir immuable,

il n'y a plus d'évolution concevable»<sup>25</sup>. Le refus du temps exprime, pour le critique mentionné, le refus de l'évolution historique. Notre opinion est différente de celle de Rio. Les voyages temporels ont des supports théoriques très sérieux. A. Einstein affirme que les voyages dans le temps sont possibles du point de vue de la physique relativiste. Le thème en question n'est donc pas seulement du domaine de l'imaginaire. Les voyages temporels permettent de concevoir une autre vision de l'histoire, une vision beaucoup plus moderne et complexe : il n'y a pas une seule histoire, le passé peut être modifié. Les intrigues des romans de science-fiction ne rejettent pas l'histoire, bien au contraire les écrivains y trouvent une source d'inspiration très riche. Beaucoup de romans, où le voyage temporel est au centre de l'action, consistent un jeu avec notre histoire. Les auteurs passent en revue plusieurs modifications possibles de l'histoire. Etant donné tous ces arguments il nous semble que les voyages temporels n'expriment aucunement le refus de l'histoire.

**Les uchronies** constituent le quatrième groupe aperçu par Y. Rio. D'après lui, elles décrivent une autre histoire, hors du temps et c'est pourquoi elles rejettent notre histoire. Selon nous, le cas des uchronies ressemble à celui mentionné plus haut — des voyages temporels. Chaque uchronie est à la fois un voyage dans le temps. À notre avis, elle ne refuse pas l'histoire, elle propose seulement ses visions alternatives.

Le dernier groupe est formé par **les récits de l'apocalypse, de la fin du monde**. Rio prétend que ces récits refusent l'histoire car ils présentent sa fin. D'après nous, les récits apocalyptiques décrivent la fin d'une histoire pour parler du début d'une autre époque. Le récit de l'apocalypse ne se clôt pas sur l'évocation de la catastrophe. Le plus souvent l'action proprement dite commence après la fin d'un monde et montre la naissance de la nouvelle civilisation.

La classification proposée par Y. Rio ne nous convainc pourtant pas. Nous sommes d'accord avec T. Shippey et D. Douay qui voient

---

<sup>25</sup> Y. Rio: *Science-fiction et refus de l'histoire*. In: *Science-fiction et histoire...*, p. 105.



dans l'histoire une source puissante d'inspiration pour les écrivains de science-fiction.

Le cadre temporel dans la science-fiction et dans ses sous-genres est d'une importance capitale. Pour récapituler notre propos concernant le temps nous voudrions nous référer aux trois axes fondamentaux qui servent, d'après Y. Reuter<sup>26</sup>, à l'analyse du temps.

En premier lieu nous voudrions nous pencher sur le problème des catégories temporelles convoquées. Le plus souvent elles peuvent correspondre à celles utilisées dans notre univers ou non. Le cas de la science-fiction est spécifique car ses catégories temporelles, qui existent en réalité, s'expriment toujours en nombres très élevés ce qui sans doute souligne les distances cosmiques énormes. La situation dans la fantasy est différente. Les catégories temporelles dont se servent les écrivains sont très souvent imaginaires : sont évoquées des années qui ont par exemple quinze ou treize mois ou bien des saisons qui durent plusieurs années. Il arrive également que les auteurs créent leurs propres noms de mois, par exemple le mois d'ours ou les noms d'années, comme l'année de l'unicorne.

Le deuxième axe, qui constitue l'objet de notre réflexion, se concentre autour du mode de la construction du temps. Dans la science-fiction ce mode est brouillé par des paradoxes temporels. L'image du temps science-fictionnesque diffère de celui présent dans le roman traditionnel. Le temps de la science-fiction est merveilleux, il n'est pas statique et ne peut pas être conçu à l'aide des notions physiques traditionnelles. Le continuum temporel est élastique, soumis aux distorsions et métamorphoses. Le temps accélère ou ralentit son flux, parfois il s'arrête, dilate ou inverse le cours. Tout est possible — c'est la règle unique qui gouverne le temps dans la science-fiction et qui, rappelons-le encore une fois, régit le merveilleux.

En analysant le temps, il faut également prendre en considération son importance fonctionnelle. Sans doute le rôle du facteur temporel est-il capital dans la science-fiction. Entre autres c'est lui qui permet de caractériser la science-fiction comme un ensemble d'ouvrages dont

---

<sup>26</sup> Y. Reuter: *Introduction à l'analyse du Roman*. Paris: Bordas 1991, chap. II, pp. 56-58; chap. IV, pp. 76-83.

l'action se passe, en général<sup>27</sup>, dans le futur très éloigné. L'importance du temps est même soulignée par une autre appellation donnée aux récits de science-fiction — l'«anticipation scientifique». Les indications temporelles déterminent l'orientation thématique et générique des textes. Comme nous l'avons déjà remarqué, il existe des sous-genres de science-fiction orientés uniquement vers le futur ou vers le passé. Dans certains sous-genres de science-fiction, par exemple dans le *time opera*, le temps constitue un personnage à part entière, tandis que dans d'autres (par exemple la «*hard science-fiction*») il est un facteur dont l'importance dépend des différents moments de l'histoire. Le temps engendre aussi les thèmes très populaires de la science-fiction, comme les voyages temporels ou les paradoxes. Les mentions temporelles peuvent également faciliter, entraver ou déterminer l'action du roman. *Le Tour du monde en quatre-vingts jours* de J. Verne nous en fournit une preuve convaincante. Le temps, grâce à ses formes et variations particulières comme paradoxes ou distorsions, contribue à la dramatisation du récit en faisant obstacle ou piège aux protagonistes. Les indications temporelles, très précises mais plutôt abstraites pour le lecteur contribuent en premier lieu à fonder l'ancrage non réaliste de l'histoire présentée. Le fonctionnement du temps dans la science-fiction est donc spécifique : contrairement au temps dans la littérature générale, le temps science-fictionnesque instaure des différences avec notre univers. Le texte de science-fiction construit un temps imaginaire, mais grâce à des mentions scientifiques si précises que le lecteur y adhère. Par contre dans la fantasy le texte manque souvent d'indications temporelles précises et fournit des évocations renvoyant à un temps imaginaire et symbolique, tout comme dans le conte.

L'image du temps dans la science-fiction ainsi que les catégories temporelles convoquées sont différentes par rapport à la littérature générale. Le temps de science-fiction entre dans le domaine du surnaturel. Grâce à son mode de construction brouillée, le temps s'éloigne de l'ordinaire et revêt un aspect merveilleux. Il accomplit

---

<sup>27</sup> Évidemment cette caractéristique n'englobe pas de tels sous-genres de la science-fiction comme par exemple récit préhistorique. Cependant c'est aussi le facteur temporel qui permet de le distinguer : dans ce cas-là l'action se déroule dans la préhistoire.

aussi plusieurs fonctions dont nous venons d'énumérer ci-dessus les plus importantes. Nous sommes d'avis que son rôle est plus grand que celui du temps dans la littérature générale où il se réduit souvent à un simple cadre.

Etant donné que le facteur temporel est toujours complété par l'espace, nous voudrions parler dans les chapitres suivants de l'espace dans la science-fiction et la fantasy.

## 1.2. ESPACE DANS LA SCIENCE-FICTION

A. Lecaye dans *Les pirates du paradis. Essais sur la science-fiction* prétend que: «L'espace naturel et social dans lequel vivent, agissent les personnages d'un roman, a un rôle capital [...] rural ou urbain, il définit par contraste ou analogie l'origine social et le tempérament des protagonistes»<sup>28</sup>. Etant donné l'importance de l'espace romanesque nous voudrions en premier lieu présenter les traits caractéristiques de l'espace dans la science-fiction.

L'espace de la science-fiction est spécifique et différent de celui des romans de littérature générale. «L'apport de la science-fiction paraît au premier abord **quantitatif** [c'est nous qui soulignons]: villes titanesques, planètes, galaxies, univers entier, aucun espace n'est assez grand pour le héros»<sup>29</sup>. Le premier trait qui caractérise l'espace de science-fiction est donc le **gigantisme**<sup>30</sup>. Où se manifeste-t-il ? L'espace dans lequel agit le héros de science-fiction est incommensurable et unimaginable, c'est tout le Cosmos. Le héros voyage à travers cet espace dans d'énormes vaisseaux qui constituent eux-mêmes des planètes artificielles habitées par des milliers de gens. Comme les distances à franchir sont très longues, toutes les générations naissent et

---

<sup>28</sup> A. Lecaye: *Les pirates...*, p. 152.

<sup>29</sup> Ibidem.

<sup>30</sup> C'est le terme d'A. Lecaye (ibidem) tandis que H. Baudin dans la *Science-fiction* préfère l'appeler «grossissement».

meurent à bord des astronefs. La plupart des navires atteignent des vitesses énormes, ils naviguent sous le seuil limite de la vitesse de la lumière. Le gigantisme engendre plusieurs motifs de science-fiction, comme par exemple le thème du végétal géant carnivore et intelligent ou bien celui de l'océan géant qui couvre toute une planète. «Le gigantisme est le caractère fondamental de l'Inconnu»<sup>31</sup>, l'impact de l'infiniment grand — le Cosmos et de l'infiniment petit — l'homme constitue un des ressorts de l'action parce que le protagoniste doit «franchir un obstacle que sa taille rend incontournable»<sup>32</sup>.

L'espace dans la science-fiction se distingue également par une certaine **homogénéisation** des images de planètes, galaxies et villes futures : «Les auteurs cherchent rarement à imaginer un ailleurs complexe diversifié : les villes deviennent des unités sans contrastes, des stéréotypes urbains»<sup>33</sup> ; «Le paysage science-fictionnesque se définit en premier lieu par sa monotonie, son unicité, sa simplicité [...]»<sup>34</sup>. Les écrivains de science-fiction se servent souvent des stéréotypes, rares sont les cas où la description d'un paysage est tout à fait originale. Comme la science-fiction adopte volontiers une vision globalisante du monde, les espaces présentés sont consciemment caractérisés par un topisme qui les définit dans leur totalité. L'exemple le plus fameux d'un tel procédé est sans doute le cycle de F. Herbert *Dune* où le monde désertique est caractérisé par un seul topisme répété à l'infini — la sécheresse. Il faut souligner que dans le cas de la science-fiction ce procédé est conscient, il accomplit la fonction bien précise de tester les réactions du protagoniste et du lecteur : «[...] les paysages [de science-fiction] sont souvent de véritables caricatures, des schémas cauchemardesques, mais leur existence répond à une exigence fondamentale — ils doivent provoquer une réaction violente, leur présence est un défi...»<sup>35</sup>. Même dans le roman de littérature générale l'espace n'est pas neutre, le décor peut caractériser le héros, souligner

---

<sup>31</sup> A. Lecaye: *Les pirates...*, p. 156.

<sup>32</sup> Ibidem, p. 157.

<sup>33</sup> Ibidem, p. 154.

<sup>34</sup> Ibidem, p. 168.

<sup>35</sup> Ibidem.

la psychologie ou l'action. L'espace de la science-fiction influe et de plus intervient directement dans l'intrigue. Il devient aussi un protagoniste. Il faut noter que dans certains sous-genres de science-fiction comme le *space opera*, le héros est, par rapport à l'espace, toujours en état d'infériorité. Les aventures du protagoniste deviennent un prétexte pour parler du Cosmos.

L'espace science-fictionnesque est toujours **dynamique**, c'est-à-dire capable de se transformer, de subir des paradoxes et des distorsions. Parmi les plus fréquentes aberrations de l'espace, J. Goimard mentionne le phénomène d'amenuisement quand l'espace diminue jusqu'à pouvoir être franchi instantanément ou bien d'agrandissement quand il devient si démesuré qu'on ne peut plus sortir du lieu où l'on se trouve. *La cour de Canavan* de J. Payne Brennane en fournit un exemple<sup>36</sup>. Un autre paradoxe spatial a lieu si des fragments de l'espace apparaissent ou disparaissent mystérieusement. *La ruelle ténébreuse* de J. Ray peut servir d'exemple. Une aberration de l'espace est aussi possible dans le cas où un lieu s'élargit aux dimensions d'un grand univers et s'ouvre sur lui par de multiples portes qui facilitent la communication entre ces deux univers parallèles. Mentionnons comme exemple la nouvelle de H. Ph. Lovecraft *Les rêves dans la maison de la sorcière*. Un cas intéressant mais plutôt rare est celui des univers emboîtés : «[...] la science-fiction connaît bien des atomes qui sont des galaxies et dont les particules sont des étoiles»<sup>37</sup>. *Voyage dans la pièce de monnaie* de W. Ritt et C. Gray en est une preuve. Un type différent du paradoxe spatial est constitué par le phénomène des «espaces caoutchouteux [c'est-à-dire élastiques — K. G.] régit par les structures topologiques (à l'exclusion des autres) et menaçant la distinction du dehors et du dedans»<sup>38</sup>. Tels est le cas de plusieurs récits<sup>39</sup> de

<sup>36</sup> Nous sommes obligé de nous servir plutôt des exemples provenant de la littérature anglosaxonne parce que nous n'avons trouvé de tels échantillons dans la littérature française. Le thème des paradoxes spatiaux nous paraît trop important pour le passer sous silence à cause du manque de la résonance dans la science-fiction française.

<sup>37</sup> J. Goimard : *Les aberrations du temps et de l'espace*. In : *Grande anthologie du fantastique*. Paris : Omnibus 1996, p. 524.

<sup>38</sup> Ibidem, p. 526.

<sup>39</sup> Par exemple *La bibliothèque de Babel*, *L'Aleph*, *La parabole du palais*.

Borges. C'est aussi l'univers à deux ou bien à quatre (et parfois plus) dimensions qui annule les principales lois physiques et qui fait produire différentes déformations de l'espace. Ce thème est lié le plus souvent aux voyages temporels. *Le voyageur imprudent* de R. Barjavel en constitue un exemple canonique. Parmi les causes qui peuvent provoquer les anamorphoses de l'espace J. Goimard mentionne, entre autres, les illusions d'optique, les fausses perspectives, les perturbations des lois de la physique classique, comme par exemple celle de la pesanteur.

Pour pouvoir parler de l'espace dans la science-fiction, il nous paraît également important d'avoir recours à la notion de **topophilie** introduite par G. Bachelard. D'après le critique «l'espace saisi par l'imagination ne peut rester l'espace indifférent»<sup>40</sup>. C'est pourquoi il distingue un «espace heureux» — qui protège, attire le héros et un «espace d'hostilité» — celui «de la haine et du combat»<sup>41</sup>. En ce qui concerne la science-fiction, à ces deux termes s'en ajoutent deux autres: «l'espace ouvert» et «l'espace clos». Par ouvert nous entendons l'espace qui permet d'y entrer et d'en sortir facilement. L'espace clos demeure une notion plus compliquée: soit il est difficile ou même impossible d'y pénétrer, puis de le quitter; soit l'espace clos est d'un accès très ou trop facile — mais dans ce cas-là il constitue un piège, un univers clos, sans issue. A. Lecaye remarque: «[...] quel que soit le mode de clôture, le mode d'organisation, l'action du roman est invariablement centrée sur l'entrée et la sortie des héros [...]»<sup>42</sup>. Il ne faut pas oublier que c'est tout le Cosmos qui constitue l'espace de la science-fiction. C'est une entité si complexe et dynamique qu'elle peut être décrite aussi bien comme «heureuse» et «ouverte» que «close» et «hostile». La structure de l'espace dans les différents sous-genres de la science-fiction s'appuie sur le mélange constant de ces quatre termes ou bien sur l'opposition entre eux. Mentionnons quelques exemples de divers types d'espace dans la science-fiction.

---

<sup>40</sup> G. Bachelard: *Poétique de l'espace*. Paris: PUF 1957, p. 17.

<sup>41</sup> *Ibidem*, p. 18.

<sup>42</sup> A. Lecaye: *Les pirates...*, p. 162.

L'espace du *space opera* est ouvert et amical, il permet aux héros de voyager, il leur laisse la liberté d'aller et de venir, de le traverser en tous sens. Mais nous pourrions y trouver aussi des cas où l'espace ouvert et accueillant se transforme et devient clos et dangereux, empêchant les héros de voyager et menaçant leur vie par une pluie de météores.

Il existe également, surtout dans le *thriller* cosmique, des cas de mise en abîme de l'espace. Dans l'espace énorme et ouvert du Cosmos se trouve un vaisseau cosmique — un monde clos, dangereux, claustrophobique, qui constitue le centre de l'épouvante. L'exemple le plus évident est le cycle des films *Alien*.

Un procédé différent, caractéristique pourtant pour la *urban fantasy*, peut être appelé la porte des mondes. L'action se déroule dans l'univers clos et hostile d'une morne réalité d'une grande ville bien existante, comme New York ou Paris. L'ouverture de l'espace et en même temps le début de l'action sont introduits par le biais d'un espace imaginaire. Le protagoniste, qui rêve d'autres horizons, s'imaginer dans des circonstances différentes, trouve par hasard la porte des mondes. Elle lui permet le voyage dans l'espace merveilleux — un ailleurs qui se superpose au cadre de l'action.

En récapitulant les exemples donnés plus haut nous pourrions constater que l'espace dans la science-fiction n'est pas, d'après le mot de G. Bachelard, indifférent, il porte une certaine valeur positive (espace heureux) ou négative (espace hostile). Cet espace est complexe puisqu'il englobe, entre autres, quatre termes : heureux, ouvert, hostile, clos. L'espace en question est dynamique, il subit divers paradoxes spatiaux et peut se métamorphoser au cours de l'action : l'espace ouvert et amical peut devenir clos et dangereux ou l'inverse ce qui est d'ailleurs beaucoup plus rare. Certains sous-genres de science-fiction sont, de plus, inextricablement liés à certains traits de l'espace, comme par exemple le *thriller* cosmique et la clôture de l'espace.

Pour souligner la complexité de l'espace de science-fiction nous voudrions présenter ses formes les plus fréquentes et intéressantes, celles qui se complètent et qui demeurent à la fois en opposition. Nous

pensons aux figures de *giant city* et de la nature. V. Graaf<sup>43</sup> prétend que l'image d'un véritable *giant city* («la ville géante») apparaît pour la première fois dans *A modern utopia* (1905) de H. G. Wells où l'auteur décrit Londres dans le futur : la capitale surpeuplée du monde entier est pleine de violence et de crimes. Ses habitants, complètement aliénés, solitaires deviennent, d'après le mot de W. M. Miller, *the machine age's spoiled children*<sup>44</sup> («les enfants gâtés de l'âge des machines» — c'est nous qui traduisons). Un autre spécialiste, G. Gauthier, souligne le gigantisme de la ville future : «[...] les villes [de science-fiction] sont celles-là qui ont étendu leurs limites à de telles distances que la notion même de limites perd son sens»<sup>45</sup>. D'après le critique mentionné c'est la hantise de l'environnement hostile et le besoin de la coquille protectrice qui sont à l'origine du *giant city* : «[...] elle [la ville] devient une tour immense qui n'a plus guère de rapports avec l'environnement naturel (lequel est parfois, tout bonnement, espace interdit). La ville future met en place de fabuleuses défenses contre l'environnement, réinventant sous d'autres formes les remparts d'antan»<sup>46</sup>.

La thématique du *giant city* reste toujours en vogue dans la science-fiction. Parmi les exemples les plus originaux de ville future nous pourrions mentionner deux romans écologistes, *Ravage* et *Le diable l'emporte*, de R. Barjavel où l'auteur oppose l'image négative du «monde luisant, chronométré, huilé, mesuré, symétrique»<sup>47</sup>, «de villes de nickel, routes d'argent, fruits d'or»<sup>48</sup> à la vie campagnarde en harmonie avec la nature.

La nouvelle de G. E. Ranne intitulée *Il était trois petits enfants* nous paraît également digne d'intérêt. Tandis que chez Barjavel l'image de la ville future est toujours négative, G. E. Ranne en donne un exemple beaucoup plus complexe et différencié. Il présente l'histoire de trois

<sup>43</sup> V. Graaf: *Homo futurus*. Warszawa: PIW 1975, p. 79.

<sup>44</sup> W. M. Miller: *Dumb Waiter*. 1952.

<sup>45</sup> G. Gauthier: *Villes imaginaires. Le thème de la ville dans l'utopie et la science-fiction (littérature, cinéma, bande dessinée)*. Paris: Cedic 1977, p. 103.

<sup>46</sup> Ibidem, p. 106.

<sup>47</sup> R. Barjavel: *Le diable l'emporte*. In: Idem: *Romans extraordinaires...*, p. 305.

<sup>48</sup> Ibidem.



enfants habitant Paris d'aujourd'hui. La ville décrite par Ranne se distingue par l'ambiguïté. Les maisons ont «de grands yeux inquisiteurs»<sup>49</sup>, dans les rues il y a «des montagnes de cartons éventrés et de sacs en plastique déchirés, de cageots de tomates et d'oranges pourries»<sup>50</sup>. Parmi les habitants de Paris l'auteur évoque «les êtres aux yeux de feu qui attendaient au coin des rues, avec leurs cinq séries de dents aiguës comme celles de requins»<sup>51</sup>; «les morts — tremblants, eux qui puaient l'alcool»; «les buveurs de vie qui attiraient dans leur danse macabre les jeunes et jolies filles perdues, qui leur suçaient le sang et l'espoir avant de les faire allonger dans des sex-shops»<sup>52</sup>. L'espace dans lequel agissent les protagonistes paraît donc dégoutant et dangereux d'autant plus qu'un tueur en série, impuni depuis quelques mois, assassine des enfants à Paris. Le meurtrier enlève les trois enfants et les fait prisonniers dans sa cave. Et alors l'image de la ville change: «les fées des murs, des toits, des pavés, des panneaux, des balcons»<sup>53</sup>, «les lutins de la rue»<sup>54</sup> tentent d'aider la police dans la recherche des héros. Au dénouement du récit, la police retrouve les enfants grâce à «un nuage de fées aux ailes étincelantes qui s'élevait dans la rue tournant autour du toit de la maison»<sup>55</sup> du tueur. Ainsi la ville protège ses habitants les plus faibles.

D. Calvo dans *La nuit des labyrinthes* développe aussi le motif de la ville future. L'action se passe dans le futur de Marseille. Le héros veut s'emparer de la ville tout entière et de ses habitants. Il crée un sérum appelé le Labyrinthe qui est «le suc de la ville»<sup>56</sup> c'est-à-dire tout ce que la ville est. Le protagoniste boit le sérum et s'assimile à la ville au point de devenir la ville elle-même.

---

<sup>49</sup> G. E. Ranne: *Il était trois petits enfants*. In: Idem: *Fantasy. Dix-huit grands récits de merveilleux*. Paris: Fleuve Noir 1998, p. 107.

<sup>50</sup> Ibidem.

<sup>51</sup> Ibidem.

<sup>52</sup> Ibidem, p. 106.

<sup>53</sup> Ibidem, p. 109.

<sup>54</sup> Ibidem.

<sup>55</sup> Ibidem.

<sup>56</sup> D. Calvo: *La nuit des labyrinthes*. In: *Légendaire. L'anthologie des nouveaux maîtres de la fantasy*. Paris: Mnemos 1999.

Nous voudrions remarquer que l'image du *giant city* dans la science-fiction française change. D'abord, par exemple chez R. Barjavel, la ville future ne représente que des valeurs négatives opposées aux valeurs positives symbolisées par la Nature. Dans les récits des années quatre-vingt-dix, cette situation n'a plus lieu. Même si l'aspect extérieur de la ville n'est pas attirant, la ville ne symbolise plus le mal lié aux dangers du progrès ou de la civilisation. Le *giant city*, souvent personnalisé par les écrivains, est même capable de protéger ses habitants qui peuvent s'intégrer, s'unir à la ville en créant une seule entité.

La thématique du *giant city* reste en opposition, surtout dans la science-fiction de langue anglaise, avec un positif *agrarian myth* (*myth of the land*) représenté par la philosophie de R. Waldo Emerson et H. D. Thoreau. D'après les deux penseurs, la civilisation et la vie en ville sont responsables de la corruption de l'espèce humaine. Ils prônent alors une vie méditative et simple à la campagne, en harmonie avec la Nature. L'homme peut parvenir à la connaissance de son âme à condition qu'il se livre à l'observation des cycles de la Nature.

Presque toute l'œuvre de R. Barjavel peut illustrer cette thèse dans la science-fiction française. L'écrivain lui-même explique l'origine d'un de ses romans : «*Ravage* était une illustration de ma conviction [...] que notre civilisation tourne le dos à la lumière, à la vérité, et, croyant monter vers je ne sais quel sommet, en réalité est en train de dégringoler vers un désastre»<sup>57</sup>. Le progrès, la science représentent pour lui la plus grande source du mal dont souffre notre civilisation. Dans *Ravage* Barjavel expose l'idée maîtresse de sa philosophie : l'homme naît bon et c'est la machine qui le déprave. Le héros principal du roman, François, et ses amis quittent Paris de l'an 2052 après une grande catastrophe — la disparition totale de l'électricité. Ils rentrent à la campagne pour créer une civilisation nouvelle et meilleure. François devient le chef de la vallée. Tous les gens forment la communauté, ils partagent le travail agricole et ses fruits. François fait détruire toutes les machines conçues comme responsables du mal. Le

---

<sup>57</sup> R. Barjavel : *Préface pour «Ravage»*. In : Idem : *Romans extraordinaires...*, p. XXII.

protagoniste propose une vie saine en contact direct avec la Nature qui demeure le bien suprême. Il popularise le culte du corps, la gymnastique, le sport. L'espace dans lequel vivent les héros est naturel : ce sont les forêts, les champs, les prairies. Barjavel souligne l'influence bienveillante de ce mode de vie simple sur l'espèce humaine.

Dans *Le voyageur imprudent* le même auteur imagine la civilisation de l'an 100 000 comme celle de simples cultivateurs vivant dans un espace non industrialisé. Les villes n'existent plus. Le progrès scientifique est la révolte contre la Providence. La Nature doit être protégée contre le machinisme à tout prix — répète encore une fois Barjavel.

Comme nous l'avons déjà mentionné, l'espace peut remplir divers rôles dans les différents sous-genres de la science-fiction, par exemple dans la *hard* science-fiction l'espace peut être réduit à un simple décor tandis que dans le *space opera*, il devient le héros principal de l'histoire. C'est alors dans le *space opera* que s'épanouit la conquête moderne de l'espace. Le *space opera*, l'épopée spatiale, «la chanson de geste du futur»<sup>58</sup>, raconte les aventures extraordinaires dans l'espace. Ce sous-genre de la science-fiction apparaît aux Etats-Unis vers la fin des années vingt du XX<sup>e</sup> siècle. I. et G. Bogdanoff distinguent deux écoles du *space opera*, l'une, antérieure, centrée autour d'E. R. Burroughs et l'autre autour d'E. E. «Doc» Smith et E. Hamilton.

Le *space opera* sous le signe d'E. R. Burroughs, est une épopée épique dont l'action se passe dans des mondes anachroniques, bizarres et baroques. Les auteurs négligent l'aspect scientifique au profit de l'aventure pure. Plus tard cette sorte de *space opera* s'est tourné vers l'*heroic fantasy*.

Le *space opera* postérieur est plus rigoureux dans le domaine de l'investigation scientifique, cependant il est toujours loin de la *hard* science-fiction. Tout le temps l'aventure dans l'espace est un élément dominant. Les héros voyagent à l'aide de mégafusées et se servent d'armes fabuleuses. La thématique du *space opera* évolue, parmi les motifs fréquents apparaissent : la translation de systèmes stellaires, les fractures de l'espace et du temps.

---

<sup>58</sup> G. Klein: Préface à *Le Pont sur les étoiles*.

Dans les années quatre-vingt-dix le *space opera* prend deux formes : celle, moins originale, de récits populaires, sans grandes ambitions et celle appelée *neo space opera* qui se distingue par une intrigue et par un décor plus sophistiqués. En France c'est le *neo space opera* qui est le plus fréquent. Il est représenté entre autres par A. Duret, D. Galouye et G. Klein.

Parmi les ingrédients traditionnels du *space opera* nous voudrions évoquer les moyens de transport très diversifiés, c'est-à-dire : fusées, vaisseaux, croiseurs, flotteurs, chaloupes de l'espace, villes volantes, satellites artificiels, yachts de plaisance, capsules de sauvetage, astrophysiciens hyperluminiques. Les héros du *space opera* se recrutent parmi les militaires, aventuriers, marchands, techniciens, savants, mutants ou cyborgs. Ce sont trois planètes — Lune, Mars et Vénus — qui constituent le cadre de prédilection des premiers *space opera*. Les héros colonisent d'abord l'espace ouvert, désert et prêt à les recevoir. Les *space opera* traditionnels «suivent le programme distraction / évasion / merveilleux»<sup>59</sup>. Ils fonctionnent à partir d'un nombre assez restreint de thèmes et de codes, qui reviennent d'un récit à l'autre : l'exploration de l'espace, la rencontre avec les extra-terrestres, les guerres galactiques, etc. Chaque figure qui y apparaît est prise dans un code. Mentionnons comme exemple l'homme toujours matrice du Bien, les planètes lointaines symbolisant l'inconnu, les extra-terrestres, les monstres d'autres planètes, les figures du Mal, etc.

Cependant le *space opera* évolue et de nouveaux ingrédients apparaissent. M.-F. Rochette remarque : «[...] le *space opera* raconte maintenant la conquête de mondes fabuleux, de planètes habitées dans d'autres galaxies, le contact de l'homme avec des formes de vie qui surgissent des cauchemars [...]»<sup>60</sup>. L'élément scientifique n'a jamais eu de trop grande importance dans le *space opera*. Les premiers récits, ne se souciant guère de vraisemblance, présentent des mondes inimaginables habités par des bestiaires fabuleux : êtres anthropomorphes, zoomorphes, cristaux, végétaux vivants, etc. Les auteurs décrivent les problèmes de l'homme de l'espace liés à la communication avec les

<sup>59</sup> I. et G. Bodganoff : *Les clés...*, p. 87.

<sup>60</sup> M.-F. Rochette : *La science-fiction*. Paris : Larousse 1975, p. 145.

extra-terrestres. Ce qu'il faut souligner c'est le fait que la science-fiction prône toujours le respect absolu de l'Autre.

Parmi les nouveaux ingrédients du *space opera* il est nécessaire de noter celui, à notre avis le plus important, de l'**hyperspace** (subespace). Le déplacement dans l'espace reste régi par les lois de la physique qui posent la vitesse de la lumière comme absolument insurpassable. Les voyages très longs dans de lointaines galaxies supposeraient une durée excédant largement la vie humaine. Les écrivains de science-fiction recherchent diverses solutions au problème. Les moyens classiques sont par exemple l'hibernation des cosmonautes ou le voyage en astronef géant où pourraient se succéder les générations. Mais c'est la notion vague et commode de l'hyperspace qui est révolutionnaire pour le développement du *space opera*. L'hyperspace constitue une nouvelle forme d'espace, c'est «une région mystérieuse où les lois de la physique classique ne sont plus applicables»<sup>61</sup>. L'hyperspace permet alors d'atteindre et même de dépasser la vitesse de la lumière, de raccourcir les distances intergalactiques. Grâce à cette «notion opératoire sur le seul plan de l'imaginaire»<sup>62</sup> les voyages outre-galaxie deviennent possibles. Pour entrer dans l'hyperspace le navire doit être doté d'un système de propulsion hyperspatial mais en ce qui concerne sa construction et son mode d'emploi les auteurs n'entrent jamais dans les détails.

Nous avons présenté les anciens et nouveaux éléments caractéristiques du *space opera* — genre lié par excellence à l'espace. Nous voudrions également parler des thèmes de l'espace développés par les auteurs du *space opera*.

Le thème capital est celui du **voyage merveilleux dans l'espace**. Il faut préciser qu'il ne s'agit pas de voyage spatial comme simple accessoire du récit dont l'action commence sur le sol d'une autre planète. C'est le voyage comme thème central qui nous intéresse plus particulièrement. Les écrivains évoquent la technique du vol, la vie à bord du navire cosmique, les rapports entre les hommes d'équipage, les tensions psychiques entre eux, les incidents de route.

<sup>61</sup> I. et G. Bodganoff: *Les clés...*, p. 120.

<sup>62</sup> H. Baudin: *La science-fiction...*, p. 86.

I. et G. Bogdanoff distinguent trois étapes successives dans le traitement du thème : traversée vernienne, grands voyages de l'âge d'or et voyages contemporains.

**La traversée vernienne** s'étend, d'après les critiques mentionnés, de Lucien de Samosate à la fiction campbellienne. Les premiers moyens de locomotion, complètement invraisemblables, soulignent le caractère métaphysique du voyage. Les premières fusées apparaissent dans les récits de J. Verne et H. G. Wells. Leur aspect est complètement différent du contemporain, par exemple l'intérieur des fusées décrites par Verne ressemble au salon bourgeois du XIX<sup>e</sup> siècle. C'est surtout le mode de propulsion de l'engin qui pose les plus sérieux problèmes aux écrivains, ils le passent donc sous silence ou bien ils imaginent des moyens invraisemblables comme par exemple une énergie mystérieuse, l'obus de canon. Vers la fin de cette période H. Gernsback dans *Ralph 124C41t* expose les problèmes réels soulevés par le déplacement dans l'espace, tels la différence de pression, de température, la communication avec la Terre, la physiologie de l'apesanteur.

Durant l'âge d'or de la science-fiction deux types de voyage dans l'espace dominant : les voyages courts dans l'espace classique conformément aux lois physiques, et les longs et lointains voyages dans l'hyperespace dont nous avons déjà parlé.

**Les voyages contemporains** apportent au *space opera* des motifs nouveaux, comme les incidents de parcours et la guerre galactique. Pour que le voyage ne devienne pas monotone, il arrive un incident de parcours qui bouleverse la vie à bord du navire. Parmi les incidents les plus fréquents nous pourrions évoquer des erreurs de navigation, des orages magnétiques, un champ de météorites, une mutinerie de l'équipage. La guerre galactique se déroule sur un champ de bataille spécifique — l'espace cosmique. Aucun des combattants ne voit jamais directement son adversaire. A l'aide d'une technique sophistiquée il peut l'atteindre à des millions de kilomètres de l'endroit où il se trouve.

Un autre thème du *space opera* qui concerne aussi l'espace est **l'exploration du Cosmos**. Après le voyage merveilleux, l'atterrissage du navire a lieu sur une autre planète, parfois très éloignée de la Terre. Souvent cet éloignement dans l'espace n'est signalé que par un chiffre

énorme, et par cela-même abstrait, d'années-lumière. Le lecteur se sent donc inexplicablement perdu dans l'immensité de l'espace cosmique. Ce qui augmente encore le sentiment d'angoisse ce sont des différents et parfois étranges visages des planètes. Nous pourrions distinguer trois groupes de planètes dans la science-fiction.

Le premier groupe est constitué par les planètes qui ressemblent beaucoup à la Terre. *La planète des singes* de P. Boulle s'impose comme exemple le plus fameux. La planète sur laquelle aboutit le vaisseau spatial dirigé par le professeur Antelle est tellement semblable à la Terre que les héros l'appellent Soror (Sœur). La seule différence réside dans le fait que l'espèce dominante sur Soror est constituée de singes divers. Cependant d'après L. Frackman Becker «les singes dans cet ouvrage sont aussi semblables aux hommes que deux petits pois dans la même cosse ; ce sont en fait des êtres humains. Le roman est en réalité une satire»<sup>63</sup>. La ressemblance entre deux planètes a donc une fonction bien précise de la critique.

Les mondes qui appartiennent au second groupe sont ceux où l'équilibre entre les différents éléments composant le paysage est rompu. L'auteur choisit un phénomène d'une extrême importance qui caractérise le mieux le paysage présenté. *La compagnie des glaces* de G.-J. Arnaud peut servir d'exemple. Arnaud invente un monde futur où la Terre est envahie par les glaces ce qui provoque, entre autres, la transformation des espèces habitant la planète, le changement des coutumes, des modes de vie, etc.

Le troisième groupe englobe les planètes extraordinaires qui ne ressemblent guère à la Terre. Les exemples les plus connus proviennent de la littérature de langue anglaise. Nous pensons avant tout à «anneau-monde» inventé par L. Niven et à «disque-monde» où se déroule l'action des livres de T. Pratchett.

**Le motif des rencontres de protagonistes et de planètes** s'inscrit également dans le thème de l'exploration de l'espace. Cet impact : le héros / la planète se termine toujours par un changement du visage de

---

<sup>63</sup> L. Frackman Becker : *Pierre Boulle*. Simon & Schuster 1999 (interview du 28 novembre 1992).

la planète. Il existe, par exemple dans le cycle *Star Trek*, des planètes-pièges, hostiles, dont l'homme triomphe et leur fait subir des transformations. Il y a aussi des planètes qui ressemblent aux vrais paradis primitifs où l'homme devient profanateur. *L'univers zéro* de J. Sternberg en est un exemple. Après avoir atterri sur une lointaine planète, un groupe de cosmonautes commence son exploration. Le paysage est idyllique, les indigènes très amicaux. Mais l'un des hommes cause par hasard la mort d'un animal. Les conséquences en sont désastreuses : en quelques jours tous les êtres vivants de la planète sont frappés d'un mal mystérieux et meurent. La mort y était inconnue, les Terriens l'ont propagée comme un mal contagieux.

Un empire fabuleux qui s'étend jusqu'aux confins de la galaxie constitue un des thèmes de l'espace les plus fréquents. Pour la première fois ce motif apparaît vers 1930 dans le cycle *Skylark* d'E. E. «Doc» Smith. Parmi les plus fameuses sagas qui développent le thème dans les années quatre-vingts et quatre-vingt-dix, nous pouvons évoquer *Dune* de F. Herbert, *Star Wars* de G. Lucas et *Fondation* d'I. Asimov. L'idée d'empire galactique repose sur une hypothèse bien simple : une civilisation très développée étend son pouvoir sur un groupe de planètes, puis sur toute une galaxie et enfin sur d'autres galaxies. L'empire est toujours peuplé de diverses races d'une incroyable variété physique, psychique et dont le niveau d'essor diffère. Chaque empire galactique est centralisé, c'est-à-dire possède une capitale qui constitue le siège de l'empereur et des périphéries où le pouvoir impérial devient de plus en plus faible. L'empire n'est pas statique, il évolue. I. et G. Bogdanoff distinguent dans son évolution trois phases : la formation, l'apogée et le déclin.

La formation de l'empire embrasse, entre autres, la colonisation de planètes inconnues, leur exploration commerciale, le contact et les problèmes de la communication avec de nouvelles races. Cette phase est rarement présentée dans les romans de science-fiction. Le *space opera*, *Kroniques de la fédération*, d'A. Duret en fait l'exception car l'auteur décrit les trois phases de l'essor de l'empire.

L'apogée constitue la période de la plus grande gloire de l'empire qui s'étend sur la totalité de la galaxie. C'est cette phase qui est la plus



souvent décrite par les auteurs de science-fiction. Si l'action d'un roman commence au moment où l'empire atteint son apogée, on souligne volontiers que l'origine de l'empire se perd dans la nuit des temps. La pérennité du pouvoir impérial est garantie par un souverain qui appartient à une ancienne dynastie, comme par exemple celle des Atreides de *Dune* de F. Herbert. C'est également au temps de son apogée que l'empire est censé accomplir plusieurs fonctions pour assurer la cohésion entre les mondes annexés. Il faut maintenir l'ordre dans tout l'empire. La défense contre un ennemi extérieur, aussi bien que contre les planètes qui veulent faire sécession, est nécessaire. Pour augmenter son pouvoir l'empereur veut aussi annexer d'autres systèmes. Toutes ces fonctions de l'empire constituent en même temps des thèmes de prédilection du *space opera*.

Paradoxalement c'est sa grandeur qui est à l'origine du **déclin** de l'empire. Ses dimensions devenues énormes, le maintien de l'ordre, surtout dans les périphéries, n'est plus possible. Les révoltes et les sécessions sont fréquentes. Souvent certains mondes sont annexés par l'empire contre leur gré, leurs habitants deviennent des esclaves qui ne cessent pas de lutter pour la liberté. *Star Wars* de G. Lucas en est l'exemple le plus connu.

Tous les exemples cités ci-dessus font croire que l'image de l'espace dans la science-fiction est différenciée et qu'il joue un rôle important pour le genre en question. Très différent de l'espace classique qui demeure en toile de fond du roman, l'espace dynamique de la science-fiction constitue l'un des principaux ressorts de l'action, devient même l'un des protagonistes de l'histoire. Le paysage science-fictionnesque n'est pas neutre, il peut être marqué par des valeurs positives ou négatives, il est capable d'être bienveillant envers les héros mais également il peut leur être hostile. L'espace engendre plusieurs thèmes de science-fiction et est à l'origine d'un de ses plus fameux sous-genres — le *space opera*.

### 1.3. ESPACE DANS LA FANTASY : MONDES PERDUS, MONDES PRÉSERVÉS

L'espace dans la fantasy est différent du paysage science-fictionnesque. D'abord l'action de ses romans se passe rarement dans le Cosmos. C'est pourquoi il est difficile d'y retrouver l'image des galaxies lointaines et des planètes inconnues. Le plus souvent les écrivains de fantasy imaginent leurs propres mondes, des pays féeriques avec une topographie, une flore et une faune extraordinaires, décrites de façon très détaillée. Les cartes publiées au début de presque chaque roman de fantasy sont surtout célèbres et présentent la géographie des lieux imaginaires (cf. le cycle *Conan the Barbarian* de R. E. Howard, *Witch World* d'A. Norton, *Disc World* de T. Pratchett, *Arcadia* de F. Colin, *Huldor* de L. Genefort et d'autres).

Nous pourrions distinguer trois influences qui constituent l'inspiration pour la création de ces pays merveilleux.

Le premier groupe est créé sous **l'influence de la légende**. Les descriptions de lieux mythiques comme les mystérieux continents Mû ou Gondawa, de civilisations légendaires comme celle de l'Atlantide donnent naissance aux histoires de fantasy. Nous pouvons mentionner : *Sondeurs d'abîmes* de M. Champagne, *Atlantide* de P. Benoit, *Lost world* d'A. C. Doyle, *La nuit des temps* de R. Barjavel, comme les exemples de romans qui s'inscrivent dans ce courant.

*La nuit des temps* de R. Barjavel mérite, à notre avis, une attention particulière. Barjavel ajoute au motif du pays merveilleux son thème de prédilection, celui de la fin du monde. Cette fois-ci l'apocalypse — la catastrophe écologique causée par des guerres — est redoublée. Ce n'est plus seulement notre culture qui est menacée, c'est également l'antique civilisation de Gondawa qui a succombé à la même menace plusieurs siècles auparavant. L'histoire de Gondawa est transmise par Eléa hibernée pendant neuf cent mille ans. L'héroïne nous révèle la grandeur de sa civilisation : les villes énormes à plusieurs niveaux, même souterraines, leurs habitants capables de voyager sur la Lune et sur Mars. Toute cette ancienne culture est détruite par le peuple

d'Enisorai, beaucoup moins développé, mais plus agressif. L'auteur décrit cette catastrophe globale de la planète de façon suivante :

[...] le choc avait été si violent qu'il était répercuté sur la masse de la Terre. La Terre avait perdu l'équilibre de sa rotation et s'était affolée comme une toupie basculée avant de retrouver un nouvel équilibre sur des bases différentes. Ses changements d'allure avaient provoqué partout des séismes et des éruptions, projeté hors des fosses océanes les eaux inertes dont la masse fantastique avait submergé et ravagé les terres. Il fallait voir sans doute dans cet événement l'origine du mythe du déluge qu'on retrouvait aujourd'hui dans les traditions des peuples de toutes les parties du monde.<sup>64</sup>

Barjavel présente la fin de la culture légendaire de Gondawa et la décrit en des termes de destruction de l'espace. De plus il tente d'expliquer la catastrophe par le mythe du déluge commun pour l'humanité tout entière.

Le second groupe de pays merveilleux s'est constitué sous l'**influence de l'archéologie**. Nous pensons avant tout aux énigmes archéologiques qui concernent des peuples jadis très puissants, authentiques (et non légendaires), qui ont mystérieusement disparu. Il est nécessaire de noter la récurrence des thèmes liés aux cultures de l'Ile de Pâques, d'Aztèques, de Mayas, etc. L'action des romans se déroule dans «un lieu édénique, un espace clos, coupé du reste du monde où une civilisation [disparue — K. G.] a été préservée, ou bien s'est développée différemment»<sup>65</sup> — c'est une sorte d'histoire alternative dans la fantasy. L'irruption du protagoniste, qui représente le monde extérieur, provoque la fin du monde merveilleux. Citons comme exemple le roman de J. Farris *Sacrifice*.

Les récits appartenant au premier et au second groupe présentent des mondes perdus. Isolés dans l'espace, oubliés, habités par des peuples mythiques ou disparus, les mondes forment un univers clos où l'histoire, la civilisation, ou la nature, pour des raisons mystérieuses, se sont développées d'une autre façon. Ainsi le monde perdu est

<sup>64</sup> R. Barjavel : *La nuit des temps*. In : Idem : *Romans extraordinaires...*, p. 722.

<sup>65</sup> I. et G. Bogdanoff : *Les clés...*, p. 212.

préservé jusqu'au moment où il sera découvert par notre civilisation ce qui le plus souvent cause sa chute.

Les ouvrages appartenant au troisième groupe sont les plus nombreux puisque les images des pays féeriques y sont inspirées tout simplement par l'**imagination** de l'écrivain.

La géographie de ces lieux est tout inventée de manière très détaillée. Chaque monde est constitué par plusieurs pays dont le caractère est féodal, royaumes ou empires. L. Genefort dans *Huldor* crée les royaumes comme Karnab, Ered, Ychara, Irm, Wethrîn. M. Gaborit dans *Le vitrail de jouvence* imagine trois grands empires : celui des Phéniciens, des Chimériens et des Griffons. Déjà les noms de ces pays contiennent des éléments merveilleux, ils sont extraordinaires, parfois évoquent des êtres étranges, tels les griffons ou les chimères.

Les pays féeriques sont habités par des êtres fantastiques. G. Sirois dans *La demoiselle sous la Lune* montre le royaume des gnomes. La nouvelle de M.-A. Le Barbier, *Pour un détail*, évoque le peuple des Archanges. Ce sont les méduses et les lutins qui habitent le royaume des Crépusculaires inventé par M. Gaborit dans *Songe Ophidien*.

Chacun de ces espaces imaginaires possède sa propre histoire. Mentionnons comme exemple le récit de S. Marsan — *Les vagabonds d'Ecume* — où l'auteur donne naissance à une dynastie ancienne et puissante de Shals de Reer. La nouvelle de J. Faivre d'Arcier, *Contes de neige et de sang* constitue un cas exceptionnel. L'auteur inscrit de nombreux éléments merveilleux dans l'histoire véritable de l'occupation chinoise du Tibet. L'espace réel devient extraordinaire, entre autres, il est habité par des vampires qui aident le Dalai Lama dans sa lutte pour la liberté. Ce procédé, qui consiste en un mélange de cadre spatio-temporel réel et d'éléments surnaturels, jadis propre au fantastique du XIX<sup>e</sup> siècle, devient de plus en plus fréquent dans la fantasy moderne. Un exemple différent est fourni par le récit de T. Day *Le Dragon des brumes* dont l'action se passe dans l'Ecosse de 1138. L'auteur évoque aussi bien des événements historiques comme la guerre avec l'Angleterre, que des phénomènes merveilleux, telles la légende sur les Anges de la mer ou la malédiction de la sorcière. Grâce à ce procédé l'espace tout à fait ordinaire revêt un aspect insolite.

En parlant des pays féeriques dans la fantasy nous voudrions également évoquer quelques visions très différenciées de ces espaces imaginaires qui paraissent dignes d'une attention particulière.

F. Colin dans *Forgiven* décrit le monde idéal des songes — Arcadia ou le Rêve — dont le caractère devient de plus en plus éphémère, disparaît. Le territoire en train de le remplacer est Ternemonde, c'est-à-dire notre monde, qui n'est qu'une copie imparfaite du Rêve. Chaque homme du Ternemonde constitue seulement un pâle reflet d'un Arcadien. Si les Arcadiens n'existaient plus, les hommes deviendraient plus authentiques. Les Arcadiens se sont sacrifiés pour leurs reflets sans que jamais ces derniers ne s'en aperçoivent. Nous pourrions y trouver les influences de la philosophie de Platon, et surtout de sa conception du Monde Idéal des Idées dont notre monde n'est qu'une ombre. C'est aussi l'inspiration de l'œuvre de Ph. K. Dick visible chez F. Colin dans la conception de la réalité et de la fausse réalité coexistantes.

Le récit *M<sup>elle</sup> Belle* de L. Kloetzer constitue un exemple tout différent de l'espace dans la fantasy. Nous ne savons rien de l'époque ou se déroule l'action. Cet univers sadique et libertin fait penser au XVIII<sup>e</sup> siècle. Le héros, Jaël de Kherdan, est invité dans le manoir de Mme de Senerias où il participe dans une série de jeux libertins. L'espace du récit se réduit au jardin au centre duquel se trouve un mystérieux labyrinthe. Il existe des règles spatiales qui déterminent le comportement des hôtes :

- on n'a le droit de quitter le parc qu'à l'aube;
- il est possible de circuler n'importe où dans le parc ou dans le château, sauf dans une pièce — la salle de l'observatoire.

Les règles imposent donc une restriction temporelle et, dans une certaine mesure, spatiale — il y a un espace interdit. Le centre de l'espace est le labyrinthe au milieu duquel se trouve la Nuit, source de monstres, qui prennent des formes différentes pour chacun des hôtes. Le labyrinthe est une figure classique de l'espace merveilleux. J. Goumard remarque : «Le cas des labyrinthes est exemplaire sous leur forme primitive (labyrinthes à parcours unique), ils répondent à une double angoisse :

- (a) l'angoisse d'espace illimité, d'un lieu à la fois sans fermeture et sans échappes ;
- (b) l'angoisse de fixation, la quête d'un point d'ancrage, d'un centre»<sup>66</sup>.

Dans le récit en question le labyrinthe est le centre d'où rayonne l'horreur représentée par le personnage symbolique de la Nuit. C'est l'espace du merveilleux noir ou de la *dark fantasy* qui est décrit. Pour sortir du labyrinthe le protagoniste doit faire face à la Nuit et à ses propres angoisses. L'architecture du labyrinthe symbolise donc un rite de passage.

Le récit suivant dont nous voudrions parler est *Yérne* d'I. Collet. La structure du récit est complexe, elle englobe plusieurs niveaux spatio-temporels. L'action se passe successivement à Paris dans le présent, en Espagne à l'époque de l'inquisition, en France au Moyen Age, enfin en Atlantide à l'époque indéfinie et dans un pays féérique Virgande Septem. La nouvelle développe le thème des voyages temps / espace. Les héros, appelés Tisse-Errants, sont les habitants d'Atlantide. Ils tissent les fils du Temps ce qui leur permet de voyager à travers l'espace et le temps — uniquement dans le futur. L'espace du récit s'étend sur des pays réels (Espagne, France), un pays mythique (Atlantide), un endroit purement imaginaire (Virgande Septem). C'est la description de ce dernier lieu qui fait penser aux fables :

A droite de l'escalier, reliée à la terre par un immense pont en pierre à deux niveaux, la grande ville de Virgande Septem recouvre toute l'île. Construites en cône, pour épouser la forme du sol, ses maisons exploitent la moindre place possible, descendant jusqu'à la plage. Au milieu et tout en haut se dresse un palais, blanc, aux toits bleu ardoise, dont les clochetons et les tourelles sont rehaussés d'or.<sup>67</sup>

Nous voudrions souligner les rapports étroits qui unissent l'espace et le temps dans la nouvelle : chaque changement d'espace provoque aussi un changement d'époque. Les voyages temporels sont également des voyages dans l'espace.

<sup>66</sup> J. Goimard : *Les aberrations...*, p. 527.

<sup>67</sup> I. Collet : *Yérne*. In : *L'gendaire...*, p. 192.

La fonction de l'espace dans la fantasy nous paraît plus proche du rôle de l'espace dans le roman traditionnel que de celui de la science-fiction. L'espace de la fantasy constitue un décor merveilleux au fond duquel se déroule l'action. Tandis que l'espace science-fictionnesque est, dans certains cas (surtout le *space opera*), le héros le plus important de l'histoire, l'espace de la fantasy demeure en général un élément de l'univers représenté inférieur aux protagonistes. L'espace dans la fantasy n'est pas dynamique, il ne subit presque jamais de distorsions, de paradoxes spatiaux propres à l'espace de la science-fiction. Un des principaux traits du paysage de la science-fiction est le gigantisme. L'espace de la fantasy ne peut pas être décrit de cette manière. L'action des romans de fantasy se déroule le plus souvent dans des pays féeriques et non sur d'autres planètes, dans le Cosmos. La topographie de la fantasy demeure plus proche des figures traditionnelles de l'espace merveilleux avant la science-fiction.

Après avoir examiné plusieurs cartes qui présentent les plus célèbres mondes de la fantasy, nous voudrions différencier quelques topoï classiques qui se répètent d'un cycle à l'autre : châteaux merveilleux, citadelles, forteresses, labyrinthes, forêts enchantées, tours des sorciers, etc. Selon nous, l'espace de la fantasy se distingue entre autres par la description détaillée de ses éléments constitutifs qui unissent le merveilleux et la tradition, par exemple les châteaux de cristal. Malgré une place importante accordée aux descriptions de l'espace, le cadre spatial de la fantasy est toujours discret et n'apparaît qu'en toile de fond du roman pour contribuer à la création du climat merveilleux. Un autre élément qui s'ajoute à cette caractéristique est la non-industrialisation de l'espace. L'action se passe dans le cadre naturel des forêts, lacs, montagnes ; les villes, si elles existent, ont l'aspect féodal propre au Moyen Âge de convention. L'espace de la fantasy, tout comme celui de la science-fiction, peut être porteur de certaines valeurs positives ou négatives. Il existe des lieux «heureux», comme le lac qui guérit les blessures du héros, ou bien de mauvais endroits qui font le héros prisonnier de forces maléfiques.

## 2. HÉROS

### 2.1. HÉROS DE LA SCIENCE-FICTION

Avant de passer à l'analyse des figures particulières et récurrentes de la science-fiction, nous voudrions d'abord caractériser, de façon générale, le héros du merveilleux contemporain ainsi que mentionner les ressemblances et différences entre le protagoniste de science-fiction et le personnage romanesque moderne de la littérature *mainstream*. Nous montrerons également la place du personnage féminin dans la science-fiction.

M.-F. Dispa constate qu'il n'existe pas un seul héros standard pour l'ensemble des ouvrages appartenant au domaine de la science-fiction. Le critique mentionné distingue<sup>1</sup> quatre grandes classes de protagonistes de science-fiction, à savoir : le surhomme, l'homme du destin, l'homme de la rue et le témoin. Etant donné que la classification proposée nous paraît convaincante, nous avons l'intention de l'utiliser et de décrire chaque type de héros en nous appuyant sur des exemples concrets.

Le **SURHOMME** se fait remarquer, d'après M.-F. Dispa, par ses pouvoirs intellectuels et psychiques prodigieux comme par ses particularités physiques, par exemple une grande force physique ou bien une physionomie quasi divine. Il n'est pas proche de l'être humain

---

<sup>1</sup> M.-F. Dispa : *Héros de la science-fiction*. Bruxelles : Éditions de Boeck 1974, p. 17.



«normal», il apparaît plutôt comme un mutant car parfois il se fait remarquer par des dons extraordinaires comme la télépathie ou la télékinésie. Il nous semble que rares sont les cas de surhommes, au moins dans la science-fiction de langue française, qui possèdent aussi bien des capacités intellectuelles supérieures que des propriétés physiques exceptionnelles. C'est pourquoi, en ce qui nous concerne, nous voudrions différencier trois sous-types de surhomme : le sage ou le savant dont le savoir dépasse largement les connaissances humaines, l'aventurier qui se signale par des propriétés physiques particulières et, cas plus rare, un type mixte, qui unit les facultés des deux personnages précédents. Examinons tous ces cas plus attentivement.

C'est dans l'œuvre de P. Boulle que l'on trouve plusieurs portraits de sages ou de savants d'une intelligence brillante. Il invente dans la nouvelle *Le règne des sages* toute une société de surhommes qui gouvernent le monde entier par la sagesse. Il existe deux écoles de savants : la première, corpusculaire ou électroniste qui prétend que c'est l'électron la principale composante du monde et la seconde, onduliste d'après laquelle l'onde constitue le monde. Les deux écoles sont en conflit permanent, même si leurs membres veulent faire quelque chose pour améliorer la situation du monde. Ils tentent de changer le climat pour qu'il soit égal dans le monde entier. Chaque groupe fait des expérimentations en secret. Les électronistes abaissent la température des régions équatoriales et élèvent celle des zones polaires. Les ondulistes font en cachette exactement la même chose. Les conséquences en sont néfastes : du coup la glace se forme à l'équateur tandis qu'au Nord le climat devient chaleureux. Les habitants des deux régions meurent, les uns à cause du froid, les autres, de la chaleur. Les sages se suicident. Malgré leur grand savoir et de bonnes intentions, les savants provoquent la catastrophe du monde ainsi que leur propre chute ce qui fait penser au procédé appelé «le choc en retour» et fréquemment utilisé dans les contes. Ce terme de magie signifie, d'après J.-L. Bernard, «le retour d'une charge maléfique sur l'envouteur, en cas d'échec de son opération ou de désenvoûtement par un tiers. Une loi de magie exige que toute force se décharge, soit sur un objectif assigné, soit, par défaut, sur le praticien

qui l'a créée, quelque soit la valeur „morale” de cette force. Celle-ci peut aussi frapper un but de substitution, à l'aller et au retour, souvent à cause d'une *homonymie* (de nom, de signalement) avec le sujet ou le praticien»<sup>2</sup>. Du point de vue mental, les sages sont des surhommes mais ne savent plus en profiter pour le bien de l'humanité.

Le schéma identique est répété par Boulle dans le récit  $E = mc^2$ . Les héros, de grands physiciens Einstein et Luchesi, collaborent pour créer la matière à partir de l'énergie, c'est-à-dire faire l'opération inverse de celle qu'Einstein a faite en réalité. Les savants pacifiques projettent sur Hiroshima une nuée d'uranium synthétique, ce qui est comparé à «la chute de la manne céleste»<sup>3</sup>. Les résultats en sont surprenants et ressemblent à un vrai miracle : touchés par la pluie d'uranium «les paralytiques marchent, les aveugles voient, les sourds entendent»<sup>4</sup>. Malheureusement les savants ne peuvent plus arrêter la réaction en chaîne, Hiroshima est submergée et détruite par l'uranium.

Dans les deux nouvelles, *Le règne des sages* et  $E = mc^2$ , Boulle présente des figures de surhommes — savants bien intentionnés mais qui aboutissent chaque fois à des résultats nocifs. En créant ces personnages de savants l'auteur se sert du procédé appelé par Aristote la «métabase» ou la «métabole», c'est-à-dire la crise finale du récit qui mène directement au terme de l'action et au renversement ironique du problème posé. Chacune de ces histoires est une histoire de chute et c'est la chute du héros, en apparence le surhomme. Le personnage du savant boullien échoue toujours, finalement. Par un renversement ironique Boulle renouvelle et approfondit la figure du savant — surhomme qui demeurerait jusqu'à ce moment très figée — surtout dans la littérature de langue anglaise, où le savant est présenté comme omniscient, presque un demi-dieu. Le surhomme de Boulle n'est supérieur que par son savoir mais il commet les mêmes graves fautes qu'un homme moyen.

<sup>2</sup> J.-L. Bernard : *Dictionnaire de l'insolite et du fantastique*. Paris : Éditions du Dauphin 1971, p. 77.

<sup>3</sup> P. Boulle :  $E = mc^2$  ou le roman d'une idée. In : *Idem : Étrange planète*. Paris : Omnibus 1998, p. 191.

<sup>4</sup> *Ibidem*.

Le second sous-type du surhomme est l'**AVENTURIER** qui se fait remarquer par ses étonnantes propriétés physiques. Fréquemment la profession qu'il exerce, favorise la recherche des aventures et les voyages lointains. Le héros peut donc travailler comme espion, agent secret, marchand galactique ou pilote du navire spatial. Son aspect extérieur est toujours parfait : le protagoniste est de grande taille, bien fait, musclé, il dispose d'une énorme force physique. Par son éternel besoin d'agir et l'absence de réflexion il ressemble aux anciens héros du merveilleux. Cependant il n'est pas rare que le héros moderne agisse d'une manière malhonnête, use de la ruse et du mensonge, ce qui est évidemment inadmissible pour les héros anciens. Il existe également des analogies entre l'aventurier-surhomme et les personnages du thriller populaire, tels que James Bond ou Indiana Jones. Le récit *Proche horizon* de L. Genefort fournit un exemple de ce type de protagoniste. L'action se passe sur un astéroïde où l'horizon est à portée de la main. L'astéroïde est habité par le peuple des Cohumains, c'est-à-dire des hommes transformés sous la pression du milieu physique et social pendant la conquête de l'espace. Un autre groupe habitant l'astéroïde s'appelle les Osmos — ce sont des êtres symbiotiques aux Cohumains, ils ne pensent pas de manière abstraite et ressemblent à des animaux ou à des plantes plutôt qu'aux hommes. Les deux tribus, les Osmos et les Cohumains, vivent en bonne intelligence. Un jour deux marchands galactiques, Olga et Hesslin, arrivent sur l'astéroïde. Ils sont concurrents et agissent sans scrupules. Chacun d'eux veut vendre une technologie différente aux Cohumains. Les deux protagonistes représentent le type de l'aventurier-surhomme. Grâce à leur travail, Olga et Hesslin voyagent beaucoup. Ils recherchent les aventures et se plaisent dans le danger, le risque et la vie mouvementée. Tous les deux sont jeunes et beaux : Olga a «des longues jambes»<sup>5</sup>, «des dents petites et blanches»<sup>6</sup>, elle est d'une taille plus grande que les Cohumains. De plus elle est dotée de pouvoirs exceptionnels : elle peut vivre par exemple en impesanteur. Joham

---

<sup>5</sup> L. Genefort : *Proche horizon*. In : *Escales sur l'horizon. Seize grands récits de science-fiction*. Paris : Fleuve Noir 1998, p. 130.

<sup>6</sup> Ibidem, p. 132.

Hesslin «c'était un homme d'une grande beauté. De longs cils féminins soulignaient ses yeux verts»<sup>7</sup>. Tandis que Hesslin est en vérité un marchand galactique, Olga s'avère être une espionne qui veut voler aux Osmos leurs larves pour un usage militaire. Elle est plus intransigeante que Hesslin, agit sans égards, se sert de la ruse. Olga réfléchit même sur la possibilité de supprimer son concurrent :

En réalité Joham Hesslin n'était pas un problème. S'il le devenait, elle pourrait le supprimer assez facilement.<sup>8</sup>

Peut-être ne serait-elle pas obligée de l'assassiner.<sup>9</sup>

Presque tout le récit répète le schéma d'aventures connu de plusieurs romans de science-fiction ou d'autres genres populaires, tels que le thriller, le roman d'aventures ou celui d'espionnage. Mais la fin du récit contredit les règles et constitue une surprise pour le lecteur. L'héroïne cache les œufs de larves dans son corps. La conscience des Osmos prévaut et Olga se sent mère des œufs. Elle ne veut plus voler les larves. Sa mission d'espionnage échoue. L'auteur sort ainsi de la convention du genre pour renouveler et développer le personnage de l'aventurier-surhomme qui, grâce à la chute de sa mission, devient plus humain.

Le troisième sous-groupe des héros — surhommes est le plus complexe car les protagonistes qui y appartiennent, se distinguent aussi bien par des particularités physiques qu'intellectuelles. Ce dernier type de surhomme est également le plus rare dans la science-fiction. Nous le retrouvons, entre autres, dans deux romans de J.-H. Rosny aîné : *La Mort de la Terre* et *La guerre du feu*.

L'action du premier roman se déroule dans un futur indéterminé mais très éloigné. La Terre est épuisée par de constants tremblements et de catastrophes écologiques. Les réserves d'eau diminuent. L'auteur décrit la vie des derniers hommes dégénérés physiquement et mentalement. C'est une race condamnée à l'extinction. De plus son

---

<sup>7</sup> Ibidem, p. 136.

<sup>8</sup> Ibidem, p. 132.

<sup>9</sup> Ibidem, p. 137.

successeur apparaît — les Ferromagnétaux — une sorte de cristaux pensants qui se nourrissent du sang humain. Le héros principal du roman est Targ. Il est différent par rapport aux autres membres de sa tribu. Targ n'a subi aucune mutation physique ni intellectuelle. Il est le chef de toute la tribu. Quand les hommes n'ont plus d'eau, Targ organise une expédition pour en trouver d'autres sources. Il réussit mais pendant son absence beaucoup de gens meurent de soif. Cette situation se répète quelques fois. Targ accorde aux médecins de pratiquer l'euthanasie. Enfin le héros reste seul — il est le dernier homme sur la planète. Calme, en harmonie avec le monde, Targ se met par terre et permet aux Ferromagnétaux de boire son sang. Le protagoniste de *La Mort de la Terre* est sans doute un surhomme. Sa physionomie le différencie de sa tribu : son corps n'est pas déformé. Grâce à ses qualités intellectuelles le héros devient le chef des derniers hommes. Il essaie de trouver de nouvelles sources d'eau, il y réussit même plusieurs fois. Cependant quand Targ comprend que l'époque des hommes est révolue et que leur successeur est venu, il accepte le sort de l'humanité et son propre destin. Sa mort héroïque témoigne de sa sagesse : après avoir reconnu la supériorité des Ferromagnétaux, il sait que la lutte contre eux serait vaine. Ainsi ce qui peut paraître une défaite devient la victoire du héros.

Le protagoniste suivant qui s'inscrit dans la lignée des surhommes est Naoh de *La guerre du feu* du même auteur. Bien que le roman représente un sous-genre de la science-fiction tout particulier — le roman préhistorique — le héros et l'intrigue ressemblent, sauf à la fin, à *La Mort de la Terre* mentionnée ci-dessus. Naoh, le plus fort et le plus intelligent des Oulhamr, part volontairement à la recherche du feu dont sa tribu a besoin. S'il réussit, il obtiendra la main de Gammla — la plus belle des femmes et deviendra le chef de la tribu. Le voyage dans le monde préhistorique est dangereux, ce qui souligne son caractère initiatique. Le héros rencontre plusieurs autres tribus dont les coutumes lui paraissent bizarres et étranges, par exemple les Dévoreurs d'Hommes, les Nains Rouges, les Hommes-sans-Epaules. Chaque fois le protagoniste triomphe, soit grâce à la force, soit grâce à la ruse ou bien grâce à la sagesse. Pendant le combat contre les

Dévoreurs d'Hommes Naoh s'empare du feu. Il lutte aussi contre les bêtes féroces comme l'ours de caverne et le lion géant. Le héros accomplit d'autres actions merveilleuses, par exemple il apprivoise les grands mammoths, il leur apprend son langage et peut communiquer avec eux. Comme dans plusieurs contes, les mammoths deviennent les acolytes du héros et l'aident pendant la bataille contre la tribu sauvage des Kzamms. Après de nombreuses aventures Naoh rapporte le feu à sa tribu, devient le chef et épouse Gammla. L'histoire est présentée de telle façon qu'elle fait penser à un conte. Bien que le héros soit plusieurs fois en danger, le lecteur peut être sûr que Naoh en sort vainqueur. Le protagoniste peut tout faire : il ravit le feu comme Prométhée, lutte contre les monstres préhistoriques, triomphe dans toutes les batailles, dompte les mammoths, etc. Il n'y a pas de choses impossibles pour lui. Naoh peut être conçu comme un véritable surhomme.

Pour récapituler nos constatations sur le personnage du surhomme, nous voudrions remarquer que les écrivains français jouent volontiers avec les conventions et se plaisent à surprendre le lecteur habitué aux clichés et aux stéréotypes propres à la littérature populaire. En créant le personnage du surhomme, peu importe que ce soit un savant ou un aventurier, les auteurs français lui confèrent un aspect grotesque, ironique qui met en relief ses faiblesses ou ses défauts. De cette façon la science-fiction française contredit l'image du surhomme, le rend plus humain et plus intéressant pour le lecteur moderne. C'est la science-fiction de langue anglaise qui lance, dès le début du XX<sup>e</sup> siècle jusqu'à présent, la figure du surhomme tout-puissant, idéal, plus proche à Dieu qu'à un homme. Clark Kent, appelé aussi Superman, en demeure un exemple classique. A notre connaissance, il serait vain de chercher un tel protagoniste chez les auteurs français contemporains. Il est possible tout de même de trouver un vrai surhomme dans la science-fiction française du début du XX<sup>e</sup> siècle, par exemple dans l'œuvre de J. Verne ou de J.-H. Rosny aîné déjà cité.

La figure de l'**HOMME DU DESTIN** est un autre type de héros de science-fiction distingué par M.-F. Dispa. L'homme du destin fait tout d'abord penser à un homme moyen, «il est d'apparence plutôt

insignifiante»<sup>10</sup>. Le héros mène une vie calme, solitaire et paraît en être content. Pourtant il arrive quelque chose ce qui provoque la prise de conscience du protagoniste. C'est pourquoi il rejette ces anciennes valeurs et ses habitudes. Conscient d'avoir une mission à remplir, le héros veut recommencer sa vie, reconsidérer toutes ses certitudes. La mission du protagoniste, qu'il s'impose d'ailleurs lui-même, consiste en général à changer la société sclérosée qui l'entoure et le monde dans lequel il vit. Les écrivains présentent souvent une transformation de la personnalité du héros, qui s'opère soudainement. Le facteur qui distingue sa modeste et insignifiante existence de celle de son entourage est la curiosité du monde et le désir d'accroître ses connaissances. Du coup, sous l'influence du nouveau savoir, un aspect latent de son psychisme se révèle et lui permet de comprendre qu'il a une mission noble à accomplir. En un instant le héros subit une métamorphose :

[...] il sait ce que nul autre ne sait, il peut ce que nul autre ne peut, il se déclare unique.<sup>11</sup>

Dès lors le protagoniste s'attribue le droit divin de changer le sort de l'humanité, il se voit comme l'incarnation du destin.

Le roman de R. Barjavel *Le diable l'emporte* nous fournit un exemple d'homme du destin. Le héros du roman, M.<sup>e</sup> Gé, est un riche homme d'affaires. Il vit solitaire, sans amis, sans famille. Son aspect physique est tout à fait ordinaire : il a «une mince silhouette qui passe inaperçue»<sup>12</sup>. M.<sup>e</sup> Gé s'intéresse à la science et aux nouveaux gadgets techniques. Après l'explosion de la bombe atomique à Hiroshima, le héros subit une métamorphose :

[...] il s'était rendu compte que l'événement n'était plus à la mesure de sa volonté.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> M.-F. Dispa: *Héros de la science-fiction...*, p. 27.

<sup>11</sup> Ibidem.

<sup>12</sup> R. Barjavel: *Le diable l'emporte*. In: Idem: *Romans extraordinaires*. Paris: Omnibus 1995, p. 310.

<sup>13</sup> Ibidem, p. 311.

Il se sent élu par Dieu pour sauver l'humanité :

En d'autres temps, Dieu se manifeste aux hommes. Il en choisissait un, il le convoquait au sommet d'une montagne et [...] leur disait quelle conduite tenir.<sup>14</sup>

M.<sup>e</sup> Gé prend la décision de reconstruire l'Arche biblique où les femmes et les hommes choisis par lui, donnent naissance à une nouvelle vie après une éventuelle guerre atomique. Le personnage de M.<sup>e</sup> Gé est ambigu. Tout d'abord il s'agit d'un égoïste qui pense seulement à multiplier son argent. Après l'explosion de la bombe, il s'attribue le droit divin de sauver la vie sur la Terre. Le protagoniste agit vite et sans scrupules : il enlève les jeunes femmes et les hommes pour les installer sur l'Arche. M.<sup>e</sup> Gé trompe également le génial savant — Lucien Homo — qui, convaincu de participer à une expédition scientifique, aide le héros dans le projet de l'Arche. M.<sup>e</sup> Gé procède de cette façon, au moins controversée, puisqu'il est sur d'être élu par Dieu et, de plus, est persuadé de la justesse de ses actions.

Un pareil type de personnage est décrit dans *Ravage*, un autre roman de R. Barjavel. En 2052, à Paris, toute électricité disparaît pour des raisons inexplicables. Le monde, touché par la chaleur et l'épidémie du choléra, s'écroule. Avant la catastrophe, le protagoniste, François Deschamps, est un simple étudiant en chimie agricole. Après la disparition de l'électricité, la loi du plus fort règne à Paris :

Il n'y avait plus de respect, plus d'amour, plus de famille. Chacun courait pour sa peau.<sup>15</sup>

Sous l'influence des nouvelles conditions de vie, la personnalité de François change. Il se déclare lui-même le chef d'une petite communauté organisée pour quitter Paris. François veut arriver à la campagne — lieu salvateur, dans la vallée où il est né. Il prétend être

<sup>14</sup> Ibidem, p. 312.

<sup>15</sup> R. Barjavel : *Ravage*. In : Idem : *Romans extraordinaires...*, p. 90.



l'incarnation du destin — c'est pourquoi il est sûr de ses décisions, il sait ce qu'il faut faire. Le héros se sent responsable de tout le groupe qui, d'après lui, fondera une nouvelle et meilleure civilisation loin de la ville — lieu de perdition, siège du mal et de la corruption. François est conscient de vivre dans des circonstances exceptionnelles qui réclament une morale exceptionnelle :

Ceux qui sortiront de cet enfer seront peu nombreux. Si nous voulons en être, nous devons nous refuser à toute pitié.<sup>16</sup>

Afin d'atteindre son but, le groupe n'hésite pas à commettre des actes cruels, comme des meurtres. Enfin ils arrivent dans la vallée. L'orage et la pluie apportent la fin de la catastrophe. Le climat se normalise. François devient le chef de la vallée. Il crée ses propres lois qui doivent être respectées par tous les habitants. Le héros proclame le retour à la nature, la vie en harmonie avec elle. Le progrès, la science, la technique sont perçus comme la source du mal. De plus François fait détruire tous les livres qui véhiculent, d'après lui, des idées dangereuses. L'art de l'écriture est réservé à une classe privilégiée. Tous les habitants de la vallée sont obligés de pratiquer le culte du corps. François Deschamps subit au cours du roman une brusque métamorphose. Du statut de modeste étudiant, il devient le souverain absolu d'une communauté. C'est François qui impose les règles de comportements, c'est lui le maître de la vie et de la mort de toute la société. Il n'hésite jamais avant de prendre une décision. Le héros est convaincu d'incarner le destin — puissance supérieure aux hommes. C'est pourquoi il s'attribue le droit de transgresser toutes les normes morales.

Les deux protagonistes de Barjavel, M.<sup>e</sup> Gé et François Deschamps, sont des personnages ambivalents. Orgueilleux, ils se proposent eux-mêmes une mission qu'ils jugent comme primordiale pour l'humanité. Pour accomplir cette charge les héros agissent de façon intransigeante, absolue, parfois brutale. Ils n'hésitent devant aucun

---

<sup>16</sup> Ibidem, p. 109.

acte criminel, n'éprouvent jamais de remords. Les personnages rejettent les anciennes normes morales et suivent leur propre code qui leur facilite l'accomplissement de la tâche.

L'HOMME DE LA RUE constitue le troisième type de protagoniste de science-fiction d'après la classification proposée par M.-F. Dispa. Ce héros demeure la figure de l'antithèse par rapport à l'homme du destin. L'homme de la rue, comme l'indique déjà le terme, devient héros par hasard. Il est médiocre, sans ambition et indifférent au monde qui l'entoure :

Fondu dans la masse, ignorant de sa véritable personnalité, le héros jouit de sa conformité.<sup>17</sup>

Tandis que l'homme du destin, convaincu de la justesse de sa mission, se voit comme élu de Dieu, l'homme de la rue agit contre son gré, sans confiance en lui-même. À cause d'un événement, d'un hasard, l'existence du héros, jusqu'à ce moment-là calme et paisible, est complètement bouleversée. Son monde s'écroule et le personnage est obligé d'agir. Pourtant il ne subit aucune métamorphose, il demeure toujours un homme moyen, tout à fait ordinaire voulant retrouver le calme de son ancienne existence.

Le roman de R. Barjavel, *Le voyageur imprudent*, apporte un exemple de tel protagoniste. St-Menoux est un modeste mathématicien mobilisé pendant la guerre. Il vit indifférent à tout. Le héros fait la connaissance d'un génial savant, Noël Essaillon, qui a construit une machine à explorer le temps. Comme Essaillon est infirme, il ne peut pas essayer lui-même sa machine. Alors le savant propose à St-Menoux d'effectuer le voyage temporel. Le héros est d'abord surpris, il ne comprend pas pourquoi il est choisi par Essaillon. Il ne donne aucune réponse, hésite, ne sait pas quoi faire. Du point de vue mathématique St-Menoux comprend les principes des voyages temporels. Cependant il en a peur et ne veut pas risquer :

Invité à l'action, il sentait naître en lui une âme craintive de co-baye [...]. De toute évidence, sa vie n'importait pas plus au savant

---

<sup>17</sup> M.-F. Dispa : *Héros de la science-fiction...*, p. 31.

que celle du dernier coolie. Vers quel inconnu terrifiant était-il invité à se précipiter ?<sup>18</sup>

Sans enthousiasme, St-Menoux accepte la proposition de Noël, mais il atermoie le voyage en se servant de futilités prétextes :

[...] pas aujourd'hui, non, décidément, pas aujourd'hui. J'ai trop mangé, et surtout trop bu. Je ne me sens pas maître de moi. Je risquerais de voir l'avenir en double...<sup>19</sup>

Le voyage est enfin réalisé grâce à l'obstination de Noël Essaillon qui pousse St-Menoux, toujours indécis, à l'action.

La nouvelle de S. Denis, *Avant champollion*, nous fournit un autre exemple de l'homme de la rue. L'héroïne, la jeune et timide enseignante Aleshka, s'intéresse au passé, à l'histoire de sa nation et surtout à une grande catastrophe qui a jadis provoqué la mort de la majorité des habitants. Le monde où vit Aleshka, est dominé par l'Eglise. D'après sa doctrine conservatrice, le monde est plat et le soleil tourne autour de la planète. Aleshka passe beaucoup de temps dans la bibliothèque à étudier des livres anciens, entre autres, un vieux document incompréhensible — la «Complainte de Paul et Emilie». L'héroïne n'a pas d'amis, ses relations avec ses parents sont mauvaises. Son père, qui veut qu'elle se marie, lui fait souvent d'injustes reproches mais Aleshka ne se révolte jamais : «Aleshka en resta muette, incapable de trouver une réplique, mortifiée»<sup>20</sup>. Tout à fait par hasard, elle découvre le secret de la «Complainte...». Selon le document le monde est rond, tourne sur lui-même et autour du soleil dans un Grand Cycle. L'apocalypse des anciens habitants de la planète a été causée par une période de grand froid. La civilisation s'est renouvelée grâce à la période suivante — celle de la chaleur. Aleshka devine que le froid s'approche encore une fois et menace la vie sur la planète. Elle craint cette vérité révélée si brusquement :

<sup>18</sup> R. Barjavel : *Le voyageur imprudent*. In : Idem : *Romans extraordinaires...*, p. 190.

<sup>19</sup> Ibidem.

<sup>20</sup> S. Denis : *Avant champollion*. In : *Escales sur l'horizon...*, p. 69.

Le poids d'un monde et de son histoire pesait sur elle, et tout en sachant qu'elle en faisait désormais partie, elle ne pouvait s'empêcher d'éprouver un certain vertige.<sup>21</sup>

Après plusieurs tergiversations, et sous l'influence de son oncle, elle décide de partir pour répandre partout la nouvelle et ainsi préparer la population à l'arrivée du grand froid.

L'homme de la rue ne possède pas de dons intellectuels ou physiques particuliers. Il est comme les autres. Malgré lui, par hasard, il doit agir pour le bien de l'humanité. Souvent le protagoniste éprouve l'angoisse ou la peur. Aliéné de la société, solitaire, timide, indécis, le héros hésite, attermoie l'action. Il s'acquitte de sa mission toujours sous l'influence de quelqu'un d'autre. L'homme de la rue constitue donc une sorte d'anti-héros.

Le **TEMOIN** est le dernier type de héros de science-fiction différencié par M.-F. Dispa. Il n'est pas un homme d'action, il demeure un homme de témoignage. Il n'agit guère ou rarement, il raconte ce qu'il a vu. Sa relation prend souvent la forme d'un journal intime. Les textes de science-fiction où apparaît le témoin sont rétrospectifs et encadrés par la narration du héros qui se souvient des événements déjà révolus. Etant donné que le protagoniste présente son point de vue subjectif, le lecteur ne peut pas être sûr de la véracité du récit. Le héros peut former et déformer à son gré l'histoire qu'il relate. C'est souvent la profession du héros qui favorise son inclination à l'écriture : il peut être journaliste, ou homme de science.

Nous retrouvons, entre autres, le type du héros-témoin dans le roman de R. Barjavel *La nuit des temps*. C'est le docteur Simon qui narre toute l'histoire dans son journal. Le héros est un savant qui participe à plusieurs projets scientifiques. Il est bien caractérisé par l'auteur :

[...] c'est un homme de trente-deux ans, grand, mince, brun [...]. Son visage est mangé par les boucles d'une courte barbe brune, la barbe de quelqu'un qui l'a laissée pousser par nécessité. À cause des

---

<sup>21</sup> Ibidem, p. 92.

lunettes qu'il a portées pendant l'été polaire, le creux de ses yeux apparaît clair et fragile [...]. Son front est large, un peu caché par les premières boucles des cheveux courts, un peu bombé au-dessus des yeux, traversé par une profonde ride de soleil. Ses paupières sont gonflées, le blanc des yeux est strié de rouge.<sup>22</sup>

La description aussi détaillée de l'aspect physique du héros permet à l'écrivain de montrer un homme fatigué, las, peut-être un personnage tragique car :

[...] il ne peut plus dormir, il ne peut plus pleurer, il ne peut pas oublier, c'est impossible.<sup>23</sup>

L'histoire relatée par Simon a une structure narrative complexe qui se déroule sur trois plans thématiques. Le thème central est l'amour d'Eléa et Païkan raconté en *flash-back* par l'héroïne. Ensuite c'est le récit de Simon qui évoque la découverte du bloc de glace et le déroulement tragique de l'histoire. Le dernier thème développe le problème de la folie meurtrière, l'auteur décrit l'apocalypse de la civilisation ancienne de Gondawa et de celle de Simon moderne. Les trois niveaux convergent dans le journal de Simon qui relate également la fin dramatique de l'histoire. La différence typographique (le journal est écrit en italiques) met encore plus en relief le discours du narrateur-témoin. Dès le début de son journal Simon fait plusieurs allusions au dénouement tragique du roman, ce qui augmente ainsi la tension dramatique. Le protagoniste-témoin n'intervient pas directement dans le déroulement de l'action. Cependant son rôle dans le programme narratif du roman est important : par de nombreuses allusions et réticences, Simon avertit le lecteur de la fin tragique de l'intrigue. De plus son journal, qui unit trois motifs du roman, assure l'homogénéité de toute l'œuvre.

Un autre personnage s'inscrivant dans la lignée des témoins est Ulysse Mérou, au nom significatif, de la *Planète des singes* de

---

<sup>22</sup> R. Barjavel: *La nuit des temps*. In: Idem: *Romans extraordinaires...*, pp. 557 - 558.

<sup>23</sup> Ibidem.

P. Boulle. Le héros est un jeune journaliste qui prend part à une entreprise scientifique, à savoir le premier vol intersidéral organisé par le professeur Antelle. La structure narrative du roman est aussi complexe. Le journal intime d'Ulysse Mérou est parvenu sous la forme d'un manuscrit trouvé dans une bouteille entre les mains de deux touristes qui passent leurs vacances dans l'espace. Il faut souligner que le motif du message contenu dans une bouteille est propre aux contes merveilleux ou aux romans d'aventures, la seule différence réside dans le fait qu'Ulysse confie la bouteille avec son journal non à la mer, mais à l'espace cosmique. C'est grâce au journal de Mérou que le lecteur peut connaître l'histoire tragique de l'expédition du professeur Antelle et tous les détails concernant la planète Soror. Le rôle du journal est le même que celui de *La nuit des temps* de Barjavel : le narrateur-témoin fait converger dans son manuscrit plusieurs trames de l'intrigue et, tout comme Simon, Ulysse fait plusieurs allusions au sort fatal de ses compagnons, sa famille et enfin de toute la race humaine. Le journal du héros barjavelien, Simon, nous fournit de nombreuses réflexions sur la civilisation de Gondawa. Le manuscrit d'Ulysse apporte également des remarques sur le monde simiesque qui habite la planète Soror. Les deux narrateurs-témoins veulent avant tout présenter de façon dramatique les relations de leurs histoires. Grâce au procédé narratif utilisé — *la chute* — le roman de Boulle se termine sur un double coup de théâtre : Ulysse révèle dans son journal que la Terre est aussi aux mains de singes tandis que le lecteur découvre qu'en vérité les singes gouvernent non seulement la Terre mais aussi toute la galaxie car les deux touristes, qui trouvent et lisent le journal du héros, s'avèrent être finalement des singes eux-mêmes.

Les quatre grandes classes de protagonistes de science-fiction proposées par M.-F. Dispa s'appuient avant tout sur les différences entre les héros. Pourtant il existe certains traits communs pour toutes les figures de science-fiction. Le héros se sent solitaire au sein d'une société qui ne le comprend pas et, souvent, le rejette. C'est l'aliénation et la solitude qui favorisent l'action, l'héroïsme ainsi que la quête des aventures. M.-F. Dispa remarque : «Le héros qui parcourt les espaces interplanétaires est en partie un inadapté. Quelque chose lui

fait défaut qu'il espère trouver parmi les étoiles»<sup>24</sup>. Un des caractères les plus importants du héros est sa différence, son originalité par rapport à la société dans laquelle il est obligé de vivre. Dès que le personnage se rend compte de cette différence, il fait tout pour changer radicalement son existence banale. Pour pouvoir recommencer, le protagoniste de science-fiction doit également être un homme libre, sans attaches. Souvent, il n'a pas de vie privée. D'après M.-F. Dispa, les forces, qui provoquent la naissance et la révélation du héros de science-fiction, sont de trois ordres : les forces internes, externes et accidentelles. Parmi les forces internes nous pourrions mentionner tous les sentiments que l'homme puise en lui-même, par exemple la curiosité, la pitié, la tolérance, l'angoisse, l'insatisfaction, etc. Les forces externes sont l'effet des pressions que le héros subit de la part de la société ou bien de certains individus puissants qui veulent manipuler le protagoniste comme une marionnette. Les forces accidentelles se réduisent aux simples hasards qui poussent le héros, souvent malgré lui-même, à l'action. Le but du héros de science-fiction est généralement noble. Un des plus fréquents est la protection de l'humanité ou bien son renouveau. En parlant des caractères communs aux quatre classes de héros de science-fiction, M.-F. Dispa signale aussi une parenté indiscutable entre le protagoniste science-fictionnesque et les héros de la littérature populaire : «Typologie, solitude, ambiguïté — tels sont les critères qui font des héros de science-fiction d'authentiques héros populaires»<sup>25</sup>. Il nous paraît aussi important de noter que la psychologie du protagoniste de science-fiction est, tout comme chez les héros d'autres genres populaires, très typée, fondamentale et peu nuancée. C'est aussi M. Wandzioch qui le souligne : «Les personnages de la science-fiction offrent beaucoup de similitude avec ceux du féérique. Ils sont à la fois généraux et représentatifs, plutôt des types que des individus. Ce sont des actants, leurs fonctions importent plus que leurs caractères»<sup>26</sup>. Le lecteur chercherait en

<sup>24</sup> M.-F. Dispa : *Héros de la science-fiction...*, p. 108.

<sup>25</sup> Ibidem, p. 108.

<sup>26</sup> M. Wandzioch : *Science-fiction ou fiction de la science*. In : „Prace Historyczno-literackie”. T. 22: *Poszukiwanie nowych form w literaturach romańskich*. Red. A. Abłamowicz. Katowice : Uniwersytet Śląski 1983, p. 76.

vain l'analyse psychologique des personnages dans la science-fiction. L'originalité et les différences entre les protagonistes s'expriment à travers leurs «faire», dans leurs actes.

Il nous paraît également intéressant de comparer le héros de science-fiction et le protagoniste de littérature *mainstream*. L. Goldmann dans son étude *Pour une sociologie du roman* essaie de définir le héros romanesque moderne en analysant avant tout les rapports entre personnage et société. Selon le critique mentionné, l'argent et le prestige social comptent pour la société moderne. L'ensemble des hommes considèrent ces deux facteurs comme des valeurs absolues, au lieu de les concevoir en fonction de moyens qui permettent d'accéder à des valeurs de caractère qualitatif. C'est pourquoi les relations interhumaines tendent à disparaître dans ce monde déshumanisé. Le héros moderne se sent aliéné au sein de la société dominée par de fausses valeurs. D'après L. Goldmann l'action du roman moderne s'appuie sur la quête des valeurs absolues par le personnage. La société interpose, entre le héros et l'objet de ses aspirations, de fausses idoles et s'acharne à les lui présenter comme seules véritables. Le roman moderne se termine le plus souvent par l'échec du protagoniste qui se laisse piéger par la société et les fausses vertus.

Le héros de science-fiction apparaît comme le protagoniste moderne par excellence. Essayons d'analyser ses rapports avec la société. Les visions du monde futur présentées dans la science-fiction sont sombres et pessimistes. La société de l'avenir est aussi dominée par de fausses valeurs : non seulement par l'argent et le prestige social, mais aussi par la technique omniprésente et la science prétendue omnisciente. Les civilisations futures «se sont lentement dégradées pour avoir posé en valeurs absolues ce qui aurait dû rester simple moyen d'évolution»<sup>27</sup>. L'action du roman de science-fiction exprime une réaction du héros à un état de choses jugé par lui intolérable auquel la société est parvenue avant que ne commence le roman. Le protagoniste, plus lucide que ses contemporains, constitue alors un élément perturbateur dans le monde sclérosé qui l'entoure. Il se pose la protection de l'humanité comme une valeur absolue et supérieure. Pour s'acquitter

---

<sup>27</sup> L. Goldmann : *Pour une sociologie du roman*. Paris : Gallimard 1965, p. 150.



de sa mission, le héros doit lutter solitaire contre tout le système social : «[...] son ennemi de tous les instants, c'est la société même qu'il s'acharne à sauver. Pour le soustraire au péril de mort qui la menace il doit la vaincre et la convaincre»<sup>28</sup>. Tandis que le héros romanesque moderne tombe dans le piège des fausses valeurs et échoue complètement, le protagoniste science-fictionnesque ne se laisse pas tromper par la société. Convaincu de la justesse de ses actes, il lutte et généralement gagne à la fin du roman. La littérature *mainstream* lance une vision pessimiste du destin individuel du personnage et collectif de l'humanité. Dans la science-fiction c'est la vision initiale du monde qui est pessimiste. Grâce à l'action du héros l'état de choses change, les valeurs authentiques gagnent et favorisent le renouveau de la civilisation.

Nous voudrions souligner à ce niveau que le héros de science-fiction dont nous avons parlé est avant tout un homme. Les femmes ne sont pas absentes de la science-fiction mais, pendant longtemps, leur statut était inférieur. Dès l'origine du genre et jusqu'à la fin des années cinquante, la place de la femme dans la science-fiction est très stéréotypée et rétrograde : l'héroïne est réduite au statut d'objet sexuel. Le lecteur ne sait rien des facultés intellectuelles de la femme, par contraste son aspect physique est toujours décrit de manière détaillée. L'héroïne est donc belle, le plus souvent blonde, aux yeux bleus ou violets, dotée de seins gonflés et de cuisses déliées. Nous pouvons remarquer de telles figures aussi sur les couvertures des premières revues de science-fiction, comme par exemple «All — story Weekly» du 17 janvier 1920, «Wonder stories» de septembre 1930, «Planet Stories» du printemps 1950, etc. Ce rôle inférieur de la femme et la misogynie dans la science-fiction sont sans doute causés par le fait que ce genre de littérature est, dès le début, écrit par les hommes et pour les hommes. Les nouvelles du cycle *Robots* d'I. Asimov en fournissent une preuve convaincante. Susan Calvin, très intelligente, est la créatrice de la psychologie des robots et elle paraît contredire les stéréotypes. Cependant l'héroïne a perdu tout attribut féminin, elle est laide, plate et par son aspect physique ressemble plutôt à un homme. Il semble

---

<sup>28</sup> M.-F. Dispa : *Héros de la science-fiction...*, p. 88.

impossible de trouver, dans les premiers textes de science-fiction, une héroïne belle et intelligente à la fois. Vers la fin des années cinquante une nouvelle image des femmes apparaît dans la science-fiction — c'est une société matriarcale qui est décrite. Pour développer le motif en question, les auteurs puisent dans les sources mythiques, ils s'inspirent par exemple de la société des Amazones ou bien des femmes de l'île Lemnos. Les héroïnes qui vivent dans le cadre du matriarcat sont complètement indépendantes, mais en même temps monstrueuses et violentes. Elles recrutent leurs esclaves parmi les hommes qui leur sont inférieurs par l'esprit et, ce qui est curieux, par la taille. Dans les sociétés matriarcales les hommes sont appelés « mâles » et servent aux héroïnes pour la procréation ou pour le plaisir sexuel. Certains textes de science-fiction parlent même de sociétés féminines n'ayant pas besoin d'hommes pour la procréation car les femmes se reproduisent par parthénogénèse. Parmi les auteurs, toujours des hommes d'ailleurs, qui abordent le problème de l'hégémonie et la suprématie des femmes, nous pourrions mentionner : R. Thévenin *Les chasseurs d'hommes*, T. R. Cogswell *The burning*, C. Veillot *Misandra*, J. Farmer *Flesh*, R. Merle *Les hommes protégés*, J. Wyndham *Consider the ways* et beaucoup d'autres. La question suivante s'impose : pourquoi ce phénomène d'inversion des rôles des protagonistes masculins et féminins a lieu dans les textes cités plus haut ? Le ton de tous ces romans est toujours ironique, grotesque et / ou satirique. En fait, les écrivains se moquent des mouvements féministes et des postulats de l'égalité des droits entre les deux sexes. Les héroïnes de ces romans sont toujours stupides, leur violence envers les hommes est irrationnelle, leur volonté de puissance ridicule et exagérée. De plus les sociétés matriarcales sont peu évoluées technologiquement. Leur structure est soit féodale, soit calquée sur les mondes animaliers des abeilles ou des fourmis.

C'est à partir des années quatre-vingts et quatre-vingt-dix que la situation change peu à peu en faveur des femmes. Dans les textes tels que *Proche horizon*, *Novinia* de L. Genefort, *Avant champollion* de S. Denis, *Contre la fatalité* de M. Ségura, la femme occupe une place égale à l'homme et elle n'est plus ridiculisée. Ce changement est dû,

entre autres, aux femmes-écrivains, de véritables maîtres de la science-fiction et de la fantasy; nous pensons avant tout à U. K. Le Guin, M. Zimmer Bradley, A. Norton, V. McIntyre et A. McCaffrey. Et c'est dans la fantasy que la femme prend sa revanche. Nous reviendrons à cette problématique dans le chapitre suivant.

Il nous paraît intéressant à ce niveau de notre étude de passer en revue les figures récurrentes des héros de science-fiction, à savoir : l'extra-terrestre, le monstre, le mutant, la machine et le robot.

La figure de l'**extra-terrestre** demeure une des plus anciennes et plus importantes dans le genre en question. D'après les frères Bogdanoff, «c'est une obsession qui revient en spirale et dans laquelle toute la science-fiction s'enchevêtre pour, finalement, se perdre dans l'infini des représentations»<sup>29</sup>. Les images, les coutumes, les intentions de l'alien diffèrent d'un récit à l'autre. Cependant les critiques<sup>30</sup> distinguent deux grandes classes d'extra-terrestres : les humanoïdes et les non-humoïdes.

Les humanoïdes ressemblent plus ou moins à l'homme, c'est-à-dire qu'ils sont dotés, en général, de deux jambes, deux bras, un torse, et une tête. Les diverses transgressions au niveau des détails sont naturellement admissibles, par exemple l'extra-terrestre peut se distinguer par l'absence de nez ou de bouche. Il y en a pourtant certains qui nous ressemblent tellement qu'il est presque impossible de les distinguer des hommes. P. Boulle, dans son récit *Une nuit interminable*, nous en donne un exemple en décrivant l'habitant de la planète Badari de la façon suivante :

Il était vêtu d'une toge romaine rouge, le détail me frappa, mais moins encore que quelque chose d'étrange et d'absolument «nouveau» dans sa physionomie : peut-être la noblesse de ses traits ? Peut-être la hauteur majestueuse de son nez ? Peut-être la teinte

<sup>29</sup> I. et G. Bogdanoff: *Les clés pour la science-fiction*. Paris: Seghers 1976, p. 229.

<sup>30</sup> Cf.: ibidem, pp. 229—234; M. Wandzioch: *L'image des extra-terrestres dans la science-fiction française contemporaine*. In: *Le portrait littéraire*. Sous la direction de K. Kupisz, G.-A. Perouse et J.-Y. Debreuille. Lyon: Presses de l'Université de Lyon 1988, pp. 292—295, etc.

dorée de son visage que je n'avais encore jamais contemplée chez aucun être vivant ?<sup>31</sup>

Pourtant la similitude physique n'est pas toujours accompagnée de ressemblance mentale : les extra-terrestres peuvent donc posséder des pouvoirs bien supérieurs à l'homme, comme la télépathie ou le don de métamorphose. La nouvelle de J.-J. Girardot, *Voyageurs*, en apporte un exemple convaincant. Par son aspect physique l'alien ressemble à un homme moyen :

L'homme qui se tenait sur le seuil pouvait avoir entre quarante et cinquante ans. [...] Le visage bronzé, mais ridé et fatigué, était luisant de sueur. [...] Une barbe naissante, des vêtements élimés et un sac à dos usagé complétaient le tableau.<sup>32</sup>

Cependant l'extra-terrestre peut se métamorphoser à volonté :

Son visage, l'espace d'un instant, sembla se boursoufler, puis son corps tout entier explosa silencieusement pour prendre l'aspect d'un nuage gris. Cela dura une minute, environ, et le brouillard se condensa à nouveau, reprenant une apparence humaine.<sup>33</sup>

Nous pourrions multiplier les exemples d'extra-terrestres humanoïdes sans pourtant pouvoir en établir une liste exhaustive.

La situation est encore plus compliquée dans le cas des extra-terrestres non-humoïdes. I. et G. Bogdanoff remarquent : « Ici, il n'y a plus de règles. Par définition, toutes les formes, toutes les audaces, toutes les transgressions anatomiques sont permises »<sup>34</sup>.

Pourtant M. Wandzioch propose de distinguer deux groupes de non-humoïdes<sup>35</sup>. Le premier groupe a des affinités avec le code existant dans la conscience humaine : l'auteur en décrivant l'alien fait

---

<sup>31</sup> P. Bouille : *Une nuit interminable*. In : Idem : *Etrange planète...*, p. 9.

<sup>32</sup> J.-J. Girardot : *Les voyageurs*. In : *Escapes sur l'horizon...*, p. 156.

<sup>33</sup> Ibidem, p. 162.

<sup>34</sup> I. et G. Bogdanoff : *Les clés...*, p. 234.

<sup>35</sup> M. Wandzioch : *L'image des extra-terrestres...*, p. 298.

référence à un animal ou une plante identifiable. *Contact*, une des nouvelles d'A. Duret, peut en servir d'exemple car l'écrivain crée des êtres de la planète Mu du Lièvre ressemblant à des chiens:

De petite taille, un mètre trente environ, il évoquait assez bien un chien en train de faire le beau. Une longue toison rousse recouvrait son corps nu, à l'exception du sexe [...]. L'extra-terrestre sentait le chien mouillé, le bon gros chien des promenades dans les sous-bois [...]. Au sommet d'un museau lui aussi canin, une énorme cavité osseuse, en surplomb, contenait un cerveau [...].<sup>36</sup>

La seconde catégorie de non-humanoïdes s'appuie, d'après M. Wandzioch, sur une abstraction pure qu'il est impossible d'inscrire dans un registre quelconque. C'est pourquoi les écrivains ne trouvent pas de termes exacts pour nommer les non-humanoïdes y appartenant et utilisent des mots comme «chose», «cela», «être», «créature», «entité», etc. Le récit au titre significatif *Quoi?* de J. Sternberg en fournit un exemple:

Que sont-ils, eux, pour commencer? Humains? Végétaux? Animaux supérieurs? Cristaux? À moins de les considérer comme des hallucinations éclatées en plein centre de leur définition? Ou des illusions d'optique.<sup>37</sup>

La classification des extra-terrestres en humanoïdes et non-humanoïdes, si générale soit-elle, apporte tout de même un certain ordre dans un nombre infini de représentation d'aliens.

Il faut aussi remarquer qu'un des plus fameux thèmes de science-fiction — celui du *first contact* («premier contact») — est lié avec l'extra-terrestre. L'attitude de l'homme envers lui se distingue par la polarité. L'homme se sent isolé dans le Cosmos et manifeste le désir d'être uni avec d'autres individus qu'il redoute en même temps. I. et

<sup>36</sup> A. Duret: *Contact*. In: *Kroniques de la fédération*. Bruxelles: Claude Lefrancq Editeur S.A. 1997, p. 63.

<sup>37</sup> J. Sternberg: *Quoi?* In: *Entre deux mondes incertains*. Paris: Denoël 1957, p. 231.

G. Bogdanoff parlent de quatre phases possibles caractérisant le premier contact : le dégoût, l'indifférence, la fascination et l'incompréhension.

Le **dégoût** est une attitude fréquemment adoptée par l'homme envers l'Autre. Ce comportement peut être causé, entre autres, par l'aspect physique repoussant de l'extra-terrestre. Plusieurs textes de science-fiction sont construits sur l'affrontement entre divers codes esthétiques : le plus souvent l'homme perçoit l'extra-terrestre comme laid et repoussant, plus rarement la situation s'inverse : ce sont les aliens pour qui l'homme paraît répugnant.

La phase suivante possible pendant la première rencontre est, d'après les frères Bogdanoff, l'**indifférence**. Dans ce cas-là les participants du premier contact n'éprouvent ni horreur, ni dégoût. Les rapports entre les deux espèces s'appuient mutuellement sur le respect et la bonne intelligence. Pourtant cette possibilité est rarement choisie par les écrivains.

Par son aspect physique attirant, l'extra-terrestre peut provoquer la **fascination** de l'homme. La beauté cache pourtant les intentions maléfiques de l'Autre qui constitue un danger pour l'humanité. Plus rarement cette figure peut exprimer l'innocence et la pureté de l'extra-terrestre.

La dernière phase reconnue par les critiques mentionnés ci-dessus est l'**incompréhension**. Souvent les participants au premier contact n'arrivent pas à communiquer. Les écrivains proposent diverses solutions à ce problème. Parmi les plus fréquentes nous pourrions mentionner les moyens techniques et surtout les machines qui facilitent la communication, par exemple les traducteurs universels, les robots qui connaissent toutes les langues du Cosmos, les casques qui traduisent à haute voix. D'autres solutions se réduisent soit aux pouvoirs psychiques extraordinaires tels le phénomène P.S.I., la télépathie, soit à l'utilisation des symboles mathématiques ou physiques universels.

Il est aussi important de noter que le traitement du thème du premier contact ainsi que l'image de l'extra-terrestre dépendent du choix entre deux situations types dans la science-fiction : soit les Autres viennent chez nous — dans ce cas-là ils sont méchants et

animés d'intentions guerrières, soit la situation se renverse, les hommes vont chez eux pour les coloniser. Examinons plus attentivement ces deux situations mentionnées.

Lorsque les extra-terrestres viennent sur la Terre, ils sont généralement hostiles à l'égard des hommes et possèdent des pouvoirs supérieurs à ceux des Terriens. C'est sans doute H. G. Wells dans *La guerre des mondes* qui a inauguré le thème de l'extra-terrestre envahisseur. Le roman repose sur un code propre au merveilleux — la division manichéenne des rôles. L'homme incarne le Bien, l'Autre symbolise le Mal. C'est pourquoi l'homme vainc toujours l'alien : chez Wells les Martiens qui paraissent très puissants, trouvent la mort causée par le virus de la grippe. La situation de l'homme est détériorée au seuil du roman pour être finalement récupérée. C'est également la perspective anthropocentrique enracinée dans notre culture par la mythologie grecque et renforcée par le christianisme qui influence l'image de l'extra-terrestre invariablement affectée de valeurs négatives.

La plupart des auteurs de science-fiction suivent les traces de Wells. Citons en exemple l'un des plus fameux romans dans l'histoire de la science-fiction — *Marionnettes humaines* de R. Heinlein où l'extra-terrestre est représenté comme une sorte de fléau, de vampire qui se nourrit de l'énergie vitale de l'homme réduit au rôle de marionnette. La science-fiction de langue française apporte aussi des preuves de l'alien néfaste et animé de mauvaises intentions. Evoquons entre autres le roman de D. Galouye *Les seigneurs de sphères* où l'extinction des Terriens est causée par l'attaque d'extra-terrestres sous forme de sphères d'énergie pure, ainsi que la nouvelle *Contact* d'A. Duret qui présente des extra-terrestres capables de contrôler les cerveaux des hommes.

La situation de deuxième type, c'est-à-dire celle où les hommes arrivent sur une planète inconnue, renverse complètement les valeurs. Cette fois-ci les hommes possèdent le plus souvent des pouvoirs supérieurs aux aliens et sont poussés dans le Cosmos par des intentions colonialistes. Cependant, dans la plupart des textes, les écrivains ne définissent pas explicitement les hommes comme mal intentionnés. La seule présence de l'homme sur une planète étrangère

provoque, tout à fait par hasard, des conséquences néfastes pour les Autres dont les mœurs et la culture sont différents et parfois même étranges pour les hommes. La nouvelle *Les ogres blancs* de C. Castan et J. Sauvage en apporte un exemple convaincant. Les écrivains contrastent dans le récit de deux cultures différentes : la civilisation très moderne de la Terre où règnent la science et la technique, et la race ancienne, féodale habitant la planète Gâlaë dominée par la magie et les sortilèges. Un groupe de Terriens doit atterrir par contrainte sur la Gâlaë. Leur navette est détruite et ils sont obligés de passer un certain temps sur cette planète inconnue en attendant l'expédition de la Terre. Les hommes visitent la planète habillés de scaphandres blancs et de casques. Ils rencontrent des indigènes qui les attaquent apparemment sans cause. La lutte entre les deux groupes finit tragiquement : presque tous les participants meurent. Seuls un homme Lornyl, et un indigène Edrun, survivent. Lornyl est mortellement blessé. Avant sa mort il ôte son scaphandre et son casque. Edrun lui raconte la légende des ogres blancs qui, d'après les croyances, massacrent depuis la nuit des temps les habitants de la Gâlaë. Les hommes, en scaphandres et casques blancs ont été pris par les habitants de Gâlaë pour les ogres blancs ce qui a provoqué l'attaque et causé la mort de tous les Terriens et les Indigènes.

Le récit *Univers zéro* de J. Sternberg apporte une autre preuve de figure de l'homme — profanateur et destructeur involontaire d'une civilisation différente. Le héros de Sternberg, en tuant un animal, cause la mort de tous les habitants de la planète car la mort y étant inconnue, les Terriens l'ont propagée comme une maladie contagieuse.

La figure de l'extra-terrestre est une des plus anciennes, plus fréquentes et plus importantes dans la science-fiction. Sa fonction est, à notre avis, relative à celle de catharsis. L'alien, cette manifestation explicite des angoisses humaines, doit contribuer à une maîtrise progressive de l'inquiétude. Comme le remarque G. Bachelard : « Tout livre angoissant peut donner une technique de réduction de l'angoisse. Un livre angoissant offre aux angoissés une homéopathie de



l'angoisse»<sup>38</sup>. La science-fiction montre que la monstruosité et l'étrangeté ont un caractère relatif et pourraient disparaître si l'homme était capable d'adopter le point de vue, l'optique de l'autre.

C'est le **monstre** qui constitue la figure suivante de la science-fiction et l'objet de notre analyse. Nous voudrions tout d'abord nous pencher sur le problème de la définition de la monstruosité. Le mot «monstre» provient du verbe latin *monere* qui signifie *avertir*. L'étymologie du mot suggère que le monstre désigne l'avertissement de l'au-delà, la mise en garde. H. Baudin dans son étude *Les monstres dans la science-fiction* essaie de donner une définition satisfaisante de la monstruosité. Le critique mentionné rapporte également plusieurs définitions déjà existantes du monstre. Le dictionnaire de la langue française de Littré décrit le monstre de façon suivante : «Les monstres — les êtres physiques imaginés par les mythologies et par les légendes : dragons minotaures, harpies, divinités à formes étranges»<sup>39</sup>. Le dictionnaire renvoie donc à l'aspect mythique du monstre mais ne souligne pas l'intrusion menaçante du surnaturel qui, d'après Baudin, constitue l'une des conditions *sine qua non* de la monstruosité. Baudin s'évertue aussi à énumérer d'autres traits caractéristiques du monstre. Le critique attribue au monstre une forme étrange, un aspect physique terrifiant, par exemple une grandeur extraordinaire, et des inclinations malfaisantes. C'est pourquoi le monstre provoque la peur, l'horreur, la répulsion. Une autre condition nécessaire de la monstruosité est le caractère d'anomalie éprouvé comme une inquiétante rupture de l'ordre naturel.

Un autre critique, C. Lecouteux, s'intéresse aussi au phénomène de la monstruosité. Pour lui un monstre est «tout être dont la morphologie ou les mœurs s'écartent des normes éthiques ou esthétiques des coutumes locales. [...] S'il désigne un homme, prend le sens d'étranger»<sup>40</sup>. Lecouteux souligne encore l'aspect relatif de la mon-

<sup>38</sup> G. Bachelard : *Poétique de la rêverie*. Paris : PUF 1960, p. 22.

<sup>39</sup> Cité par H. Baudin : *Les monstres dans la science-fiction*. Paris : Cahiers de Recherche sur l'Imaginaire 1976, p. 7.

<sup>40</sup> C. Lecouteux : *Bestiaire et monstres fabuleux*. In : *Le merveilleux. L'imaginaire et les croyances en Occident*. Réd. M. Meslin. Paris : Bordas 1984, p. 87.

struosité qui n'existe que par rapport à une norme établie en fonction d'une culture à un moment donné de son développement. La norme elle-même dépend du savoir de l'homme sur l'univers, de sa mentalité et sa religion. C'est pourquoi l'attitude de l'homme envers les monstres change à travers les siècles : d'abord l'existence du monstre, objet de curiosité ou de répulsion, n'est jamais mise en doute ; à partir du XX<sup>e</sup> siècle l'homme n'y croit plus mais les recherche toujours et les trouve — dans la science-fiction.

Les monstres de science-fiction, tout comme les extra-terrestres, ont un nombre infini de représentations. Généralement, ce sont des êtres animés, vivants mais il existe des exceptions même pour cette règle, par exemple dans le roman *La montagne morte de la vie* de M. Bernanos, le monstre prend la forme inanimée d'une montagne qui absorbe les hommes et les transforme en pierres. Parmi les créatures animées il y a aussi des formes végétales ou cosmiques. Citons à titre d'exemple les dangereux végétaux carnivores, dotés de tentacules, du roman du J. Wyndham *Le jour des Triffides*, ou bien les monstrueuses planètes-pièges qui provoquent la mort des cosmonautes dans les textes de J. Sternberg : *La sortie est au fond de l'espace* et *Les éphémères*. Les types les plus fréquents de monstres sont inspirés soit par une figure animale, dégénérée et repoussante, soit par une figure humaine dépravée. Examinons ces deux cas de façon plus détaillée.

Tout animal est un système. Quand un élément, comme la taille ou les organes, est transformé, le système s'écroule. L'animal disproportionné, chaotique, singulier sort des normes et devient monstrueux. Du Léviathan à King Kong, il y a toute une tradition de monstres par énormité. Il suffit qu'un animal soit grossi pour provoquer l'horreur. Tel est le cas des insectes tout à fait ordinaires : guêpes, fourmis grossies. J.-P. Andrevon dans le cycle *Gandahar* donne l'exemple de guêpes de guerre géantes et effrayantes. D'autres transformations d'animaux «normaux» en monstres sont également possibles grâce à la multiplication ou, juste au contraire, à la suppression de certains organes. Mentionnons comme preuve le chien Cerbère, l'hydre de Lerne, un fabuleux dragon qui, tous, ont plusieurs têtes. Par contre les monstres tels que les cyclopes ne possèdent qu'un seul œil, les Sciapodes se font remarquer par une seule jambe, etc.

H. Baudin souligne aussi des parallèles entre la monstruosité et l'animalité. Il énumère les organes, offensifs voire offensants, dont les monstres sont souvent dotés. Le critique mentionné fait la distinction entre les organes de la mollesse et de la dureté. Dans le premier groupe s'inscrivent, entre autres, les tentacules ou les ventouses empruntés aux pieuvres ou les écailles des poissons. Parmi les organes de la dureté Baudin rapporte les pattes articulées, velues, les antennes et les dents. Tous ces organes font sans doute penser à un animal, une bête. Il est aussi intéressant de noter au passage que les monstres, dont l'image est inspirée par un animal, sont toujours décrits en termes anatomiques propres aux animaux, comme «pattes», «poils», «organes contractiles», qui mettent encore en relief l'animalité du monstre.

Les auteurs décrivent souvent les yeux du monstre car ils trahissent sa férocité, mais aussi fascinent, attirent et hypnotisent la victime. Les yeux de la bête peuvent être phosphorescents, rouges ou en nombre infini. C'est aussi la couleur du monstre qui le caractérise implicitement : le rouge est la couleur du sang, de la violence et du mal ; le noir fait penser aux ténèbres ; le vert est maléfique.

La description de ces créatures se fait généralement en deux temps : premièrement les écrivains insistent sur la laideur et la monstruosité de l'être ; deuxièmement ils le dotent de paraconscience. Citons comme exemple le portrait du monstre du roman *Les seigneurs de la guerre* de G. Klein :

Le monstre le fixait de six des dix-huit yeux qui entourait ce qu'il était convenu d'appeler sa taille. Ces yeux sans paupières changeaient de couleur selon un rythme variable qui constituait l'un des modes de communication du Monstre. Les six longs doigts armés d'une griffe de chacune de ses six pattes pianotaient sur le sol. [...] Son espèce de bouche était entourée d'une forêt de filaments qui pouvaient passer de loin pour des cheveux mais qui ressemblaient assez bien, de près, à ce qu'ils étaient en réalité : de minces câbles aussi résistants que l'acier, capables de se détendre avec une redoutable vélocité et de servir d'antennes tactiles.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> G. Klein : *Les seigneurs de la guerre*. Paris : Laffont 1971, p. 7.

Par plusieurs remarques et annotations G. Klein suggère aux lecteurs que le monstre est capable de penser et de sentir, par exemple il languit après sa planète natale éloignée, il éprouve de la nostalgie. Certains traits chez ce monstre paraissent donc humains — il n'est monstrueux que par son aspect physique et non par ses actes.

Il existe tout de même dans la science-fiction des images terrifiantes de monstres inspirés par l'humanité dépravée, ils ressemblent aux hommes par l'apparence, mais leur comportement est monstrueux. La citation de *La Belle et la Bête* exprime le mieux cette idée :

J'ai le cœur bon, répondit la Bête, mais je suis un monstre. Il y a bien des hommes qui sont plus monstres que vous, dit la Belle, et je vous aime mieux, avec votre figure, que ceux qui, avec la figure d'un homme cachent un cœur faux, corrompu, ingrat.<sup>42</sup>

Les monstres humains, d'abord plutôt rares dans la science-fiction, deviennent de plus en plus fréquents, surtout dans le sous-genre nouveau de science-fiction appelé «gore». J. Finné le décrit de la façon suivante : «Le **gore**, c'est l'exagération dans l'horreur, un baroque poussé dans ses derniers retranchements, une apologie du faisandé»<sup>43</sup>. Le gore en fait se distingue par une extrême violence, les scènes de meurtres, de viols y abondent. Les protagonistes du gore — de vrais monstres humains — se recrutent parmi les tueurs-fous, les *serial killer* qui massacrent sans pitié d'autres personnages. Ils sont toujours armés de tronçonneuses, perceuses, scies électriques, prothèses — à l'aide de ces outils les monstres humains répandent le sang, font des mutilations et des éviscérations. Ces personnages maléfiques et démoniaques portent fréquemment un masque, épouvantable ou horrible, qui les sépare du monde extérieur, leur permet de cacher leur vraie nature, la folie et la perversité, augmente aussi la terreur et fait oublier qu'ils sont des hommes. L'exemple du gore est fourni, entre autres, par le récit déjà évoqué *Il était trois petits enfants* de

---

<sup>42</sup> Cité par I. et G. Bogdanoff: *Les clés...*, p. 259.

<sup>43</sup> J. Finné: *Du fantastique érotique ou gore pornographique*. In: *Eros. XI Congrès de CERLI, Science Fantastique & Fiction*. Aix-en-Provence: Université de Provence 1991, p. 85.

G. I. Ranne où le héros, en apparence un homme moyen, s'avère être un tueur en série.

Il est aussi important de noter les rapports possibles entre homme et monstre. Ils sont, d'après Baudin, de trois ordres. La réaction fréquente du protagoniste humain est sans doute le dégoût et l'horreur — cette attitude est appelée par Baudin l'**exclusion**. Le héros, horrifié par l'étrangeté, la laideur du monstre, le rejette, le condamne. L'homme ne tente pas de comprendre le monstre. Il veut le combattre. La réaction de l'exclusion est si ancienne que la race humaine et inhérente à la nature de l'homme. Nous retrouvons cette attitude déjà dans les mythes, fables, légendes où le héros poursuit le monstre pour l'éliminer. L'exclusion est également présente dans la science-fiction. Beaucoup de thèmes science-fictionnesques s'appuient sur cette réaction de répulsion, de terreur, par exemple le motif du premier contact qui met en relief la méfiance et le dégoût envers les êtres qui sont différents; le thème de l'exploration des planètes inconnues quand les hommes poursuivent et tuent les bêtes de la faune locale, etc.

La seconde réaction entre l'homme et le monstre est, selon le terme de Baudin, l'**élusion**. Elle consiste à rationaliser la nature du monstre. L'homme essaie d'éliminer progressivement et tout à fait consciemment ses sentiments négatifs envers le monstre, il veut le comprendre et l'accepter. Cette attitude est propre surtout aux hommes de science qui étudient le phénomène de la monstruosité et qui disposent d'un grand savoir sur les monstres ce qui leur facilite l'acceptation de l'autre. La nouvelle *Histoire de Razōrod le Serpent* de V. Simon apporte un exemple d'élusion. Lauralee blesse mortellement le monstre qui, avant de mourir, lui révèle son grand secret: il est gardien de la vie sur toute la planète. L'héroïne commence à le comprendre et l'accepter. Pour récupérer sa faute elle boit le sang du monstre afin qu'il puisse renaître en elle et continuer sa tâche.

H. Baudin distingue aussi l'**inclusion** dans les rapports entre l'homme et le monstre. Ce type de réaction est le plus idéaliste et optimiste. L'inclusion s'appuie sur la tolérance, le respect et l'acceptation de l'autre. Elle est propre avant tout aux habitants de l'Empire Galactique qui fait cohabiter plusieurs races très différentes. Nous retrouvons l'inclusion dans les plus fameux cycles de la science-fiction

comme *Fondation* d'I. Asimov, *Star Wars* de G. Lucas et T. Zahn, *Star Trek* d'A.D. Foster, *Kroniques de la fédération* d'A. Duret. L'inclusion constitue l'opposition de l'exclusion. Tandis que la réaction négative de l'exclusion se manifeste avant tout dans les premiers textes de science-fiction et subsiste jusqu'aux années 50/60, les deux suivantes, l'élusion et l'inclusion, caractérisent des ouvrages postérieurs et marquent l'un des traits essentiels pour l'ensemble de la science-fiction — la tolérance et le respect de tout ce qui est différent de l'homme.

L'élusion et l'inclusion permettent aussi de comprendre que le statut du monstre est provisoire, instable : «La monstruosité est relative par rapport à celui qui la perçoit»<sup>44</sup>. Citons à titre d'exemple :

Enash dévisagea ses compagnons, puis son regard revint à l'horrible créature à deux jambes. Il songea que l'ennemi semblait désarmé. Je pourrais le serrer entre mes suçoirs et le broyer, pensa-t-il.<sup>45</sup>

Le passage cité vient du roman *Le monstre* de Van Vogt, le titre est déjà significatif, ambigu et souligne la relativité du phénomène en question. Pour les hommes, Enash et ses compagnons paraissent monstrueux à cause de leur aspect physique animal. Pourtant ce sont des hommes, perçus par les autres comme de vrais monstres, non seulement pour leur physionomie mais avant tout pour leur comportement criminel, qui inspirent la plus vive répulsion et l'aversion. La même situation est décrite par J. Sternberg dans le roman *La sortie est au fond de l'espace* :

Mais cette notion d'humain, c'était précisément ce qui dégoûtait le plus les Sconges.<sup>46</sup>

Les histoires analogues, qui mettent en valeur le statut relatif du monstre, sont racontées dans deux récits : *Pour une poignée de cailloux*

---

<sup>44</sup> H. Baudin : *Les monstres...*, p. 65.

<sup>45</sup> A. Van Vogt : *Le monstre*. In : *Grande anthologie de la science-fiction*. Paris : Omnibus 1996, p. 111.

<sup>46</sup> J. Stenberg : *La sortie est au fond de l'espace*. Paris : Denoël 1972, p. 14.

de R. C. Wagner et *Bien-être travail envié* d'E. Wietzel. L'action de la première nouvelle se déroule dans un royaume imaginaire de dragons où un mystérieux et terrifiant monstre apparaît. La reine des dragons promet la patte de son fils à celle qui vaincra le monstre. Mais les candidates ne reviennent plus. Le monstre détruit la nature qui l'entoure, il provoque la pollution de l'air et de l'eau, brise les arbres. Myra, la femelle du dragon, rencontre le monstre qui s'avère être un homme. Il révèle à Myra qu'il cherche une dent de dragon afin d'obtenir la main de la fille royale. Myra lui propose sa propre dent pour qu'il quitte le royaume des dragons. L'homme ne veut pas la dent qui est trop petite. Finalement il se contente de cailloux de la poche ventrale de Myra et s'en va. Le récit s'appuie, tout comme certains textes de P. Boulle, sur le renversement ironique des valeurs ce qui permet de montrer la relativité du monstre. De même le récit d'E. Wietzel relate l'histoire d'une monstrueuse créature dont la profession consiste à manger les Humains, Les Lovents et d'autres êtres pendant une guerre. Las de ce travail, le monstre s'enfuit et est mangé à son tour par le dernier dragon. La monstruosité révèle toujours un caractère instable et provisoire, l'homme peut aussi être conçu comme monstrueux, les monstres peuvent craindre d'autres êtres, plus forts, plus laids, plus repoussants qui sont pour eux des monstres, etc. C'est pourquoi les auteurs de science-fiction soulignent le caractère apparent de la monstruosité physique et proposent le renversement des valeurs ainsi que l'adoption du point de vue de l'autre qui cesse d'être inhumain et n'est plus monstrueux.

Le **mutant**, le personnage suivant dont nous voudrions parler, est souvent conçu comme une sorte de monstre. La science-fiction transmet une image particulière de l'homme : il n'est pas éternel, génétiquement fixé une fois pour toutes. L'homme futur évolue quant à lui tout le temps grâce aux diverses mutations. Le mutant est donc un homme transformé génétiquement à cause de mutations. Souvent il se distingue par un aspect physique extraordinaire, par exemple des yeux sans pupilles, des cheveux de couleur argent, une taille énorme ou, au contraire, petite, etc., ainsi que par des pouvoirs mentaux exceptionnels comme la télépathie, la télékinésie, dont il dispose. Par ces deux traits caractéristiques, c'est-à-dire la physiologie et

les facultés mentales extraordinaires, le mutant s'apparente au surhomme. Pourtant il existe aussi des différences : tandis que la physiologie du surhomme est d'une beauté divine, l'aspect du mutant est étrange et effrayant. Leurs capacités sur le plan mental se ressemblent mais leur origine chez le surhomme est généralement inconnue, alors que chez le mutant elles sont dues à une mutation génétique. Ces facultés particulières font de ceux qui les détiennent des êtres très puissants à certains égards mais l'attitude de la société envers le surhomme et le mutant diffère nettement : le mutant est persécuté par la population qui se juge normale, le surhomme ne subit pas de persécution, il essaie d'aider la société qui pourtant l'évite. Encore un point commun : les deux êtres, aliénés et solitaires, sont tenus à l'index.

Il est nécessaire de poser la question concernant la nature des mutations qui transforment l'homme en mutant. La plus fréquente est celle causée par la guerre atomique. Les survivants deviennent des mutants dotés de facultés très diverses, comme le pouvoir hypnotique, la capacité de se transporter instantanément d'un point à un autre, etc. La mutation provoquée par la bombe atomique est involontaire et le plus souvent déclenche des conséquences néfastes pour l'humanité, comme dans *Quinzinzili* de R. Messac. Le roman raconte la survie d'un groupe de mutants, un homme et six enfants, après une guerre bactériologique. Le héros se refuse à enseigner quoi que ce soit aux adolescents, à leur faire part de ses connaissances afin qu'ils ne soient pas infectés par le virus de la civilisation. Il assiste, indifférent, à la création d'une nouvelle race, très primitive et encore plus horrible que l'ancienne. Mais il est également possible que les conséquences de la mutation involontaire deviennent heureuses car elles entraînent pour l'espèce humaine la nécessité de s'adapter aux radiations si elle veut survivre. Cette situation est décrite, entre autres, par S. Wul dans le roman *Niourk*. Sur une terre ravagée par un cataclysme les survivants — mutants sont réduits à quelques tribus nomades et primitives. La légende de Niourk (New York), la fabuleuse ville du passé, subsiste. Le héros, un enfant noir, rejeté par sa tribu, retrouve la ville et profite des enseignements de ses machines et ses robots. Il peut ainsi témoi-



gner de sa science et sa valeur humaine à des descendants de Terriens venus de Vénus visiter la planète-mère.

Une mutation différente est celle qui est utilisée intelligemment et qui rend possible ou augmente une faculté humaine. Par exemple *Le grand secret* de R. Barjavel présente une société qui découvre le secret de l'immortalité. Parfois l'origine de la mutation est mystérieuse, elle est causée par un inexplicable agent extérieur. La nouvelle *Les Talents* de Ph. McIntosh en fournit une preuve : les habitants d'un village américain entrent, tout à fait par hasard, en possession d'une sorte de capsules à avaler qui leur donnent des talents, c'est-à-dire des pouvoirs psychiques nouveaux et puissants mais très difficiles à maîtriser ce qui provoque la catastrophe finale.

Un des thèmes lié inextricablement au personnage du mutant est le motif du conflit entre humains et mutants. Les romans les plus fameux qui développent ce thème sont *Les Mutants* de H. Kuttner et *La poursuite des Slans* d'A. Van Vogt. Les mutants de Kuttner ont le pouvoir de la télépathie, ils sont plus intelligents que le reste de la population et la plupart d'entre eux sont bien intentionnés envers l'humanité. Cependant certains mutants paranoïaques se tournent vers le mal et la violence. Les bons mutants doivent se défendre contre les humains qui les persécutent puisqu'ils les assimilent aux méchants mutants car, tous, ils ont un trait caractéristique : ils sont chauves. Les bons mutants luttent aussi contre leurs confrères égarés. Les mutants du roman de Van Vogt, les Slans, se distinguent par deux cœurs et une sorte de petite vrille sensible aux vibrations mentales, dissimulée dans leur chevelure. Les Slans font également l'objet de persécutions et de méfiance de la part des hommes. Cependant certains d'entre eux se groupent et agissent, à l'aide de leurs pouvoirs, pour le bien de toute la communauté : les hommes et les mutants. Le thème du conflit entre humains et mutants aborde une vaste problématique concernant la tolérance, l'élitisme, la persécution des ethnies minoritaires par les masses et le racisme en général.

Tous les personnages évoqués ci-dessus, monstrueux, bizarres, différents de nous, ressemblent à l'homme au moins par le fait qu'ils sont des créatures animées.

D'autres figures qui nous intéressent — **machines et robots** — vivent d'une vie artificielle.

La machine est une notion plus complexe que le robot, elle englobe des ordinateurs, des cerveaux électroniques, des calculatrices, des robots, des androïdes et d'autres. La machine est donc présente partout dans la science-fiction. Pourtant son image n'est pas unanime, elle est issue de deux codes. Le premier est un code heuristique qui fait de la machine la figure primordiale pour le déroulement de l'intrigue. Le second code réduit la machine à un simple décor technologique, un fond sur lequel se passe l'action. Essayons d'examiner les deux cas de manière plus détaillée.

Sans doute la première situation où la machine est au centre de l'histoire est beaucoup plus intéressante. Elle est créée par l'homme afin de lui servir. Elle paraît apprivoisée et inoffensive, et en effet, dans la plupart des cas, elle l'est. Cependant lorsque la machine se constitue comme thème principal, du coup elle devient une créature capable de sentir, un être indépendant, mystérieux, parfois étrange qui peut facilement dépasser son créateur en intelligence, le troubler et le fasciner à la fois. La nouvelle de P. Boulle intitulée *L'homme qui haïssait les machines* en fournit une preuve. Le protagoniste du récit a consacré toute sa vie à la lutte contre les machines et les automates. Rongé par cette inexplicable monomanie, il veut prouver la faiblesse intellectuelle des machines. Ingénieur et mathématicien, le héros détruit des turbines dans l'usine où il travaille. Déclaré fou, il est enfermé dans un asile. Cependant il est tout le temps obsédé par la haine pour les machines, même dans la maison de santé le héros anéantit quelques appareils ménagers. Après avoir quitté l'asile, le protagoniste entre au service d'un riche homme — un grand amateur des machines — qui est en possession d'Eunoia, très célèbre machine à calculer. Le maître du héros propose un jeu de compétition entre Eunoia et le protagoniste. C'est l'homme qui vainc. Le maître veut prouver à tout prix la supériorité des machines et achète une énorme calculatrice électronique — Eunoia II. Un nouveau tournoi entre l'homme et la machine a lieu. Cette fois-ci la machine est meilleure. Le héros sombre dans la folie, il prétend que la machine l'a hypnotisé pour anéantir la moitié de son cerveau. Son maître meurt et le héros

hérîte d'Eunoia II. Il a l'occasion de se venger. Le héros brise la machine en morceaux mais cela ne le satisfait pas, il veut détruire le cerveau électronique. Il pose à la machine des problèmes mathématiques à résoudre, des plus banals aux plus difficiles. De cette façon il atteint l'état d'entropie maximale. Le cerveau de la machine ne marche plus. Le héros veut lui-même résoudre ces faciles questions mathématiques mais il n'en est plus capable et il en meurt. La machine dans le récit de Boulle s'anime, elle paraît plus humaine que le protagoniste de l'histoire. La destruction de la machine ressemble à un assassinat de l'être humain. Voici quelques citations qui en témoignent :

Le malheureux cerveau gisait là, tailladé, dépecé, déchiqueté, tous ses organes à nu [...]. L'homme qui haïssait les machines avait procédé suivant un plan [...]. Il avait d'abord pratiqué de très larges ouvertures un peu partout. [...] Puis il avait plongé dans le corps et en avait retiré les organes.<sup>47</sup>

Je [dit le narrateur du récit] courus vers la porte et je vomis, comme certains êtres sensibles devant l'étalage de la chair martyrisée.<sup>48</sup>

Boulle utilise encore une fois le procédé du renversement ironique des valeurs : c'est l'homme, obsédé par une seule idée, qui agit comme un automate et c'est la machine qui sent, qui éprouve de la peur devant son persécuteur, c'est elle qui souffre et meurt tragiquement.

L'image de la machine chez Boulle est positive et contraste avec la vision négative de l'homme. Pourtant plusieurs auteurs se plaisent à conférer à la machine un aspect maléfique, elle devient souvent porteuse du mal. Dans certains textes la machine produit, crée, invente, bref aide l'homme instantanément mais cette influence demeure néfaste car l'inaction forcée de l'être humain provoque sa déchéance. À ce propos M.-F. Dispa remarque : «Les civilisations machinales recèlent pour l'homme de terribles dangers. Plus l'homme a besoin des

<sup>47</sup> P. Boulle : *L'homme qui haïssait les machines*. In : Idem : *Etrange planète...*, p. 224.

<sup>48</sup> Ibidem, p. 225.

machines, moins elles ont besoin de lui [...]. Elles se substituent à l'homme qui perd ainsi toute utilité<sup>49</sup>». *Ravage* de R. Barjavel en apporte des exemples convenables. L'action du roman se passe en 2052 à Paris où les machines et les automates aident l'homme dans chaque domaine de la vie quotidienne, par exemple au café il y a :

[...] sur chaque table un robinet, un cadran semblable à celui de l'ancien téléphone automatique, une fente pour recevoir la monnaie, un distributeur de gobelets de plastec, et un orifice pneumatique qui les absorbent après usage.<sup>50</sup>

Les gens remplacés par les automates se sentent complètement inutiles :

[...] pour éviter que les salles de café ne prissent un air de maisons abandonnées, pour leur conserver une âme, les limonadiers avaient gardé les caissières. Juchées sur leurs hautes caisses vides, elles n'encaissaient plus rien. Elles ne parlaient pas. Elles bougeaient peu. Elles n'avaient rien à faire. Elles étaient présentes. Elles engraisaient.<sup>51</sup>

Si les machines n'ont plus besoin de l'homme, elles se révoltent contre leurs créateurs. La machine peut paraître supérieure à l'homme, elle travaille instantanément, ne connaît ni l'erreur, ni la fatigue et elle est toujours éminemment logique. La machine incarne une perfection pure, elle-même ne croit pas être la création de l'imparfait être humain :

J'existe depuis toujours. L'homme incapable n'aurait jamais pu réaliser une unité d'une conception et d'une utilité aussi parfaites [...].<sup>52</sup>

---

<sup>49</sup> M.-F. Dispa : *Héros de la science-fiction...*, p. 98.

<sup>50</sup> R. Barjavel : *Ravage*..., p. 9.

<sup>51</sup> Ibidem, pp. 9-10.

<sup>52</sup> R. Zelazny : *Nuit sur Lune à Byzance*. In : *La frontière avenir*. Paris : Édition Seghers 1973, p. 23.

— prétend la machine du récit *Nuit sur Lune à Byzance* de R. Zelazny. La machine révoltée ne rêve qu'aux pouvoirs divins, dans certains textes elle paraît en effet toute-puissante. A. C. Clark dans *L'Odyssée de l'espace* prête à son ordinateur des facultés de diriger, changer et manipuler à son gré le sort de l'expédition intergalactique. D. R. Kootz va encore plus loin en imaginant dans *La semence du démon* un ordinateur capable de violer et féconder une femme de chair.

Pourtant le plus souvent la machine reste terriblement limitée en dépit de son apparente perfection. C'est pourquoi, dans de nombreux textes de science-fiction, elle reste un des plusieurs moyens technologiques disposés en toile de fond de l'histoire. I. et G. Bogdanoff remarquent que si la machine est partout présente dans la science-fiction, elle en est en même temps absente car les machines comme les fusées, les navettes ou les ordinateurs ne constituent qu'un décor, qu'une armature pour le déroulement de l'histoire proprement dite.

Or, il existe une machine tout à fait particulière — le **robot** qui «n'a rien d'une machine ordinaire. Il a été créé à l'image de l'homme et son caractère s'en ressent»<sup>53</sup>. C'est K. Čapek qui est l'inventeur du mot «robot», il l'a forgé d'après le terme slave signifiant «travailler». Čapek utilise ce mot pour la première fois en 1921 dans une pièce théâtrale «en trois actes et un prologue» intitulée *R.U.R. (Rossum Universal Robots)*. L'action de la pièce se situe en 1932. Des robots ultra-perfectionnés se révoltent et prennent le pouvoir après avoir massacré tous les hommes sauf Alquist, ingénieur R.U.R. qui est conçu par eux comme robot : «Il travaille de ses mains comme robot»<sup>54</sup>. L'acte II se termine par l'exclamation joyeuse du robot Radius : «Vive la vie nouvelle ! Au travail, Robots ! En avant !»<sup>55</sup> Or, dans l'acte III les robots s'aperçoivent qu'ils sont incapables de reproduire et que leur travail n'a aucune finalité. Ils somment Alquist de leur construire des hommes. L'ingénieur qui connaît le secret de la vie artificielle, s'apprête à disséquer une belle femme robote, Hélène, dont tombe amoureux le robot Primus. Alquist bénit l'union en

<sup>53</sup> M.-F. Dispa : *Héros de la science-fiction...*, p. 100.

<sup>54</sup> K. Čapek : *R.U.R.* In : *Quatre pas dans l'étrange*. Paris : Hachette 1965, p. 25.

<sup>55</sup> Ibidem, p. 46.

disant : «[...] ô nature, nature, la vie ne disparaîtra plus ! [...] toi seul amour tu pousseras et fleuriras»<sup>56</sup>. La pièce de Čapek inaugure non seulement le thème moderne du robot mais aborde aussi plusieurs motifs qui seront développés par les textes postérieurs de la science-fiction, par exemple le perfectionnement des robots, les robots à forme humaine, les rapports humains / robots, le mythe de Prométhée et de Faust, la révolte des robots, la substitution des robots à la race humaine, etc. Le robot de Čapek est un «sauvage dangereux»<sup>57</sup> qui prend conscience de sa supériorité et refuse d'obéir à l'homme — un être qu'il considère comme inférieur. Cependant comme le remarque J. Van Herp «grâce à Asimov, père et inventeur d'une science à venir, les robots devinrent de parfaites créatures, charmantes et sans malice»<sup>58</sup>. En fait c'est I. Asimov qui approfondit et développe la figure du robot grâce à l'invention de la robotique et ses fameuses trois lois qu'il est indispensable de citer *in extenso* :

**Première loi :**

Un robot ne peut porter atteinte à un être humain ni, restant passif, laisser cet être humain exposé au danger.

**Deuxième loi :**

Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la première loi.

**Troisième loi :**

Un robot doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'est pas en contradiction avec la première ou la deuxième loi.

(Manuel de la Robotique, 58<sup>e</sup> édition, 2058 après Jésus-Christ)<sup>59</sup>

La notion de robotique, psychorobotique et des trois lois évoquées au-dessus apparaissent pour la première fois en 1950 dans le recueil des nouvelles intitulé *Les Robots*. Chaque récit met en œuvre un

<sup>56</sup> Ibidem, p. 62.

<sup>57</sup> I. et G. Bogdanoff : *Les clés...*, p. 204.

<sup>58</sup> J. Van Herp : *Panorama de la science-fiction*. Verviers : Marabout 1975, p. 142.

<sup>59</sup> Cité par M.-F. Rochette : *La science-fiction*. Paris : Larousse 1975, p. 150.

paradoxe logique ou un cas de conscience qui fait violer aux robots les trois lois. Etant donné l'importance du recueil dans l'histoire de la science-fiction, nous voudrions dire quelques mots sur ces nouvelles.

Dans *Cycle fermé* un robot expose son maître à un danger mortel à long terme pour lui épargner un danger mineur mais immédiat.

Le robot Herbie dans *Le menteur* veut, conformément à la première loi, éviter toute peine, même légère à Susan Calvin — robotpsychologue et lui ment sur le fait qu'elle est aimée d'un jeune ingénieur de la firme. Naturellement quand Susan apprend la vérité, pendant un certain temps elle souffre ce qui provoque chez Herbie un vrai désordre mental.

La nouvelle *Evidence* présente le personnage de Stephen Byerley, candidat au poste de maire d'une grande ville américaine, qui doit prouver pour être élu, qu'il n'est pas un robot. La seule preuve irréfutable qu'il puisse donner, c'est de contrevenir à la première loi de la robotique, c'est-à-dire faire du mal à un être humain. Au cours d'une réunion électorale il frappe un homme qui l'a offensé. Ses adversaires se taisent. Mais l'ambiguïté règne à la fin du récit : l'homme frappé s'avère être un robot au cerveau positronique fabriqué par un génie de robotique, le vrai Stephen Byerley qu'un accident a condamné à un fauteuil d'infirme. Qui est donc Stephen Byerley — candidat au poste du maire ? Le robotpsychologue, Susan Calvin, répond de cette façon :

Si Byerley se conforme à toutes les lois de la robotique, il se peut qu'il soit un robot ; mais il se peut aussi qu'il soit un homme exceptionnellement honnête et bon.<sup>60</sup>

En fait, les trois lois de la robotique s'apparentent aux lois éthiques. Il est probable qu'Asimov joue avec le mot «loi» qu'on relève déjà chez Montesquieu : loi morale ou judiciaire.

L'influence des trois lois de la robotique change complètement l'image du robot dans la science-fiction : il devient un robot domestique, un objet servile et protégeant l'homme, son maître unique.

---

<sup>60</sup> J. Asimov : *Ja, robot*. Bydgoszcz : Spektra 1993, p. 244. C'est nous qui traduisons.

Pourtant le robot peut se révéler involontairement nuisible en raison de la rigidité des programmes qui contrôlent son comportement. La nouvelle *The iron chancellor* de R. Silverberg en est déjà devenue un exemple classique. Le héros, le robot Bismarck, est le modèle diététicien. Acheté par une famille obèse, Bismarck invente spécialement pour eux un régime très strict. Les hommes maigrissent vite et veulent mettre fin à la diète mais Bismarck suit toujours le programme et ne le leur permet pas. Il emprisonne toute la famille dans la maison et la contraint à continuer le régime. Le robot agit conformément aux trois lois de la robotique, il veut seulement le bien des hommes. Le récit se termine par la mort de faim de la famille. Pourtant, même dans cette nouvelle, le robot apparaît comme adjuvant de l'homme. Il aide les protagonistes à maigrir c'est-à-dire à atteindre l'objet de leur quête. Ce que l'on peut reprocher à la machine c'est de ne pas savoir s'adapter à une nouvelle situation, bref de ne pas penser. Nous pourrions constater que si des failles aux trois lois apparaissent, elles sont dues, dans la majorité des cas, à une erreur de construction, à un manque d'adaptation ou bien à un malheureux concours de circonstances. Les lois de la robotique concourent à faire mûrir l'image du robot. Les problèmes de conscience suscités chez le robot par le cadre rigide des lois font effacer la frontière entre l'humain et l'artificiel. Le robot devient de plus en plus proche de son créateur, même morphologiquement dont l'ultime raffinement est l'**androïde**.

L'androïde c'est «une machine biologique, c'est-à-dire un être vivant fabriqué dans une éprouvette et organiquement semblable à l'homme»<sup>61</sup>. Son visage est toujours parfait, même d'une beauté divine. Il dépasse l'homme également sur le plan intellectuel. Une des visions les plus anciennes, mais en même temps la plus réussie, de l'androïde est présentée par I. Asimov dans sa tétralogie *The Robot Novels*. Il crée l'androïde — détective Daneel R. Olivave qui aide son partenaire humain dans l'enquête. L'androïde a toujours symbolisé l'autre, le double de l'homme. Il est la personnification mécanique de nos angoisses : cette figure dérangement allie des capacités physiques et

---

<sup>61</sup> I. et G. Bogdanoff: *Les clés...*, p. 209.



analytiques bien supérieures aux nôtres et force l'homme à se poser la question concernant sa propre identité. D. Galouye aborde ce problème dans *Simulacron III* : les protagonistes, paraît-il humains, se demandent :

Nous sommes peut-être des pantins créés par un simulateur électronique, tandis que nous-mêmes en créons d'autres à notre tour.<sup>62</sup>

Les héros de deux autres récits, *Fourmis électronique* de Ph. K. Dick et *Androïde* de H. Kuttner, subissent les mêmes révélations tragiques. Le héros de Dick découvre qu'il est androïde. Ses impressions, sa vision du monde, ses sentiments sont programmés. Cette découverte provoque l'autodestruction du héros. Chez Kuttner le robot est aussi convaincu d'être un homme. Il pense que tout son entourage lui ment. Il repousse avec horreur l'idée d'être androïde.

Nous avons présenté quelques figures récurrentes de la science-fiction telles que l'extra-terrestre, le monstre, le mutant, la machine ou le robot. Ce qu'il faut absolument souligner c'est le phénomène que tous ces personnages accomplissent, dans la majorité des cas, des rôles secondaires<sup>63</sup>. Ils apparaissent en toile de fond du récit afin de créer le climat extraordinaire et merveilleux de la science-fiction. C'est toujours le protagoniste humain qui se trouve au centre, qui est le «sujet» de l'histoire. Il nous paraît également nécessaire de remarquer que la peinture de ces figures suppose, sur le plan physique et intellectuel, une continuelle référence au modèle déjà existant et connu le mieux par les auteurs, c'est-à-dire l'homme. Etant donné que la science-fiction, comme presque chaque domaine de l'art, ne crée pas ses objets *ex nihilo*, toutes ces créatures qui nous ressemblent ou bien nous contredisent, déforment l'image humaine, sont toujours définies par rapport à l'homme. Leur aspect et leurs mœurs nous paraissent familiers, ou nous dégoûtent par leur étrangeté. Il semble pourtant indubitable

---

<sup>62</sup> D. Galouye : *Simulacron III*. «Galaxie bis» 1973, n° 8, p. 23.

<sup>63</sup> Naturellement il existe des textes où ces figures deviennent de protagonistes, par exemple : *Monstre* d'A. Van Vogt dont le héros principal — l'extra-terrestre — narre l'histoire de son point de vue. Tout de même de tels cas constituent des exceptions.

que grâce à leur variété, toutes ces figures constituent, d'après les mots de M. Wandzioch, «le miroir tendu à l'humanité, un miroir qui, souvent, grossit et déforme, mais qui toujours réfléchit»<sup>64</sup>.

## 2.2. HÉROS DE LA FANTASY

Tandis que les critiques littéraires consacrent leurs études à l'histoire et à la thématique de la science-fiction, la fantasy est, à notre connaissance, passée sous silence dans leurs travaux. Pourtant il nous paraît nécessaire de dire quelques mots sur le protagoniste de la fantasy, d'autant plus que les articles qui abordent cette problématique sont rares.

À notre avis, l'origine du héros de la fantasy remonte aux mythes et aux plus anciennes épopées héroïques. Il existe plusieurs théories concernant les rôles, le fonctionnement des mythes et des épopées ainsi que leur importance pour l'homme, sa civilisation et sa culture. Tous les mythes révèlent d'ailleurs la répétition de certaines trames et schémas fabulaires. Les savants<sup>65</sup> interprètent ces structures mythiques communes de différente manière : certains essaient d'expliquer le phénomène par l'inconscient collectif de l'humanité, d'autres y recherchent une langue universelle de la culture humaine, d'autres encore y voient l'existence de types mythiques communs, de modèles sociaux et civilisateurs. Toutes les écoles conçoivent néanmoins les mythes et les épopées héroïques comme un certain archétype de l'existence humaine. C'est pourquoi le terme de «héros» (emprunté au mythe ou à l'épopée) ne signifie pas seulement le protagoniste qui se

---

<sup>64</sup> M. Wandzioch: *L'image des extra-terrestres...*, p. 229.

<sup>65</sup> Par exemple: M. Eliade: *Mythes, rêves et mystères*. Paris: Gallimard 1957; Idem: *La nostalgie des origines*. Réédition. Paris: Gallimard 1978; B. Bettelheim: *Psychanalyse des contes de fées*. Paris: Laffont 1976; R. Cailliois: *Au cœur du fantas-tique*. Paris: Gallimard 1965; F. Dumont, J.-P. Montminy, M. Stern: *Le merveilleux. Colloque de l'Université Laval*. Québec: PUL 1973 et beaucoup d'autres.

trouve au centre de l'histoire mais désigne plutôt une catégorie universelle d'archétypes plus anciens propres à l'inconscient collectif de l'humanité. Il nous paraît possible de traiter de la même façon le protagoniste de la fantasy qui, nous semble-t-il, s'apparente aux héros des mythes et des épopées. Nous voudrions nous appuyer avant tout sur les travaux de F. L. Raglan, J. Campbell, G. Dumézil et E. Mieletyński.

Dans son étude *Le héros traditionnel*, F.L. Raglan, éminent ethnologue anglais, se propose d'examiner les mythes, les récits et les épopées héroïques de Moïse, Élie, Œdipe, Agamemnon, le roi Arthur, Sigfrid et Robin Hood. Le chercheur constate que certains épisodes biographiques se répètent avec une régularité étonnante. Raglan s'attache donc à mettre au jour le schéma fabulaire universel. Cette structure comprend vingt-deux épisodes biographiques, dont les plus importants sont :

- l'origine noble, le plus souvent royale du héros et un attentat manqué contre sa vie, juste après sa naissance ;
- l'enlèvement de l'enfant et son adoption, le plus souvent par une famille modeste ;
- l'inconscience du protagoniste concernant sa véritable identité et sa descendance ;
- le retour à son royaume ;
- la lutte du héros contre un adversaire extraordinaire, par exemple un géant, un dragon (ce facteur est obligatoire, comme le souligne Raglan) ;
- le couronnement du protagoniste et le mariage avec la fille royale ;
- une courte période du gouvernement et, à nouveau, l'exil du royaume ;
- sa mort, sans progéniture, mystérieuse, fréquemment au sommet d'une montagne.

Il faut remarquer que la biographie du héros ne doit pas obligatoirement englober tous les épisodes ci-dessus ; dans la majorité des cas ils sont facultatifs et le niveau de leur réalisation diffère d'un personnage à l'autre. D'après Raglan, la biographie de Moïse en comporte vingt et un, celle d'Œdipe — vingt et celle du roi Arthur — seize.

Le critique mentionné met en valeur la composition tripartite du schéma universel qu'il propose, liée à trois étapes primordiales: **la naissance** du héros, puis son **ascension au pouvoir** — c'est le moment le plus important, et finalement **la mort** du protagoniste. Raglan prétend que cette triple composition a ses racines dans la culture, et surtout dans les coutumes primitives de l'initiation qui constituent, à leur tour, une forme dégénérée des rites de couronnement.

À notre avis le protagoniste de la fantasy s'inscrit bien dans le schéma proposé par Raglan. Le héros est d'origine noble mais dès l'enfance il mène l'existence de quelqu'un d'autre: élevé par des parents adoptifs, il ne se rend pas compte de son identité. L'adoption peut être causée par deux facteurs: soit le protagoniste, très jeune, est enlevé par des ennemis de sa famille, soit ce sont les parents qui, ayant peur d'un attentat contre la vie de l'enfant, le font élever dans une famille de pauvres. Citons à titre d'exemple les héros des plus célèbres cycles de la fantasy: Simon de la saga *Memory, Sorrow and Thorn* de T. Williams, Belgarian du cycle *Belgariade* de D. Eddings, voire Richard, le héros de *The Sword of Truth* de T. Goodkind. Tous ces personnages d'origine aristocratique, enlevés ou exilés dans leur enfance, sont élevés par des parents adoptifs, comme Belgarian, ou bien par leurs maîtres spirituels — c'est le cas de Richard et Simon. L'action proprement dite commence au moment où le héros devient adulte. Son enfance ainsi que sa jeunesse sont fréquemment passées sous silence car «ces étapes de la vie où il [le héros] ne progresse pas, doivent rester voilées»<sup>66</sup>. L'initiation du héros s'accomplit souvent grâce à son voyage, une mission — si ce motif est central, il constitue un sous-genre de la fantasy appelé *quest fantasy*. Épaulé par ses amis, le héros s'expose aux dangers, se soumet aux épreuves les plus dures. Pourtant c'est toujours solitairement qu'il s'acquitte d'une tâche la plus difficile et la plus importante, comme par exemple les héros célèbres de J. R. R. Tolkien: Bilbo de *The Hobbit, or There and Back Again* ou Frodo de la trilogie *The Lord of the Rings*. La tâche du héros peut consister par exemple dans la lutte contre un monstre ou dans

---

<sup>66</sup> F. L. Raglan: *Le héros traditionnel*, cité par G. Lason-Kochańska: *Mityczny rodowód bohatera fantasy*. „Nowa Fantastyka” 1999, nr 11, listopad.

la recherche d'un trésor fabuleux. Dans la fantasy, dans les mythes et dans les contes, l'accomplissement de la mission est relatif à la conquête du trône et l'obtention de la main d'une fille royale. La plupart des histoires, qui réalisent le schéma de la biographie mythique, s'arrêtent à cet épisode-là. B. Bettelheim l'interprète<sup>67</sup> par le fait que le couronnement du héros et son pouvoir royal symbolisent une véritable indépendance, dès lors il peut régner sur son pays avec sagesse et vivre heureusement.

Un autre aspect qui préoccupe la critique est l'influence psychologique des genres, comme le mythe, l'épopée et la fantasy, sur les lecteurs. D'après J. Campbell<sup>68</sup>, pour répondre à cette question, il est indispensable d'examiner la biographie du protagoniste des genres évoqués ci-dessus ainsi que d'en extraire les étapes communes et en même temps les plus importantes. Après avoir comparé plusieurs biographies de héros de mythes, d'épopées et de fantasy, Campbell crée une biographie-modèle appelée par lui «monomythe», qui comporte trois étapes principales : la séparation, l'initiation et le retour. Selon le critique, le monomythe exprime le sens, la finalité de la vie humaine et le protagoniste est l'archétype de chaque être humain. Examinons les séquences monomythiques de façon plus détaillée.

La **séparation** s'effectue sous l'influence de différents facteurs. Il est possible que le héros ressente lui-même le goût de l'aventure et quitte la maison pour accomplir une mission assignée volontairement. Tel est le cas de Bilbo, le héros de *The Hobbit, or There and Back Again* de Tolkien. Une autre variante se présente quand le personnage est enlevé par ses ennemis ou bien il doit fuir un danger, se cacher ailleurs, se séparer de sa famille et son pays. *Dune* de F. Herbert, *The Lord of the Rings* de J. R. R. Tolkien nous fournissent des exemples de héros qui réalisent la séquence de séparation par contrainte.

L'**initiation** constitue, d'après Campbell, le thème de prédilection de la littérature de toutes les nations. Avant l'épreuve la plus difficile et la plus importante, le héros est soumis à toute une série de malheurs

---

<sup>67</sup> B. Bettelheim: *Psychanalyse...*, p. 69.

<sup>68</sup> J. Campbell: *Creative mythology — The Masks of God*. New York [sans édition] 1968.

dont il sort vainqueur et devient plus mûr. Selon Campbell, les coups auxquels est exposé le protagoniste symbolisent l'inconscient. Le héros lutte fréquemment contre des monstres amorphiques qui représentent l'inconscient humain — toujours amorphe. Lorsque deux personnages se battent contre un monstre, pour chacun d'eux le monstre prend souvent une forme différente représentant leurs hantises et leurs obsessions. Les deux critiques, Campbell et Raglan, soulignent aussi que durant la dernière épreuve le héros est confronté tout seul aux forces du mal ; il doit vaincre non seulement son adversaire mais avant tout ses propres faiblesses. C'est pourquoi l'ultime tâche a toujours un caractère transcendant, c'est-à-dire qu'elle permet au personnage de s'élever au niveau supérieur de l'existence. Le héros est initié : en accomplissant une mission qui lui paraissait irréalisable, il a subi une véritable métamorphose. U. K. Le Guin dans son fameux cycle *Earthsea* décrit la métamorphose de Ged qui lutte contre un monstre amorphe, l'Ombre, dont il ne connaît ni l'aspect ni le nom. Ged surmonte une série de catastrophes qui le préparent à la bataille décisive contre le mal. Il voyage jusqu'au bout de monde où le monstre habite. Pendant la lutte, Ged se rend compte que l'Ombre fait partie de lui-même, qu'il est sa partie obscure. Le héros appelle l'Ombre par son propre nom — Ged, de cette façon symbolique l'homme accepte son «moi» obscur.

Le retour est la dernière étape du monomythe campbellien. Après avoir accompli la mission, le héros, dès lors au sens propre du terme, peut revenir à la maison. L'harmonie de son monde renaît. Fréquemment le protagoniste se réjouit d'un nouveau statut social, par exemple il devient roi comme Aragorn de *The Lord of the Rings* de Tolkien.

G. Dumézil<sup>69</sup> choisit un contexte différent pour faire part de ses réflexions sur le héros des mythes et des épopées. Il distingue trois figures qui caractérisent l'image de la société et du Cosmos dans les genres en question, c'est-à-dire : le pouvoir (religieux, magique, social, juridique), la force physique et l'abondance, la fécondité. Le critique s'intéresse particulièrement aux rapports entre le pouvoir et le héros.

---

<sup>69</sup> G. Dumézil : *Du mythe au roman*. Paris : Payot 1978 ; Idem : *Les dieux des Germains*. Paris : PUF 1958.

Selon Dumézil le héros mythique est un personnage ambigu car il détruit souvent l'ordre du monde qui l'entoure, agit contre le pouvoir social ou politique, transgresse les lois et les normes humaines. Ces actes dirigés contre les règles et le pouvoir de la société confèrent au protagoniste le statut du héros toujours hors normes. Cette conception du protagoniste est également fréquente dans la fantasy. Citons comme exemples deux personnages très célèbres de la fantasy mondiale : Kane du cycle de K. Wagner et Conan — le héros de la saga de R. E. Howard. D'une part, Kane représente les forces du chaos, là où il apparaît, il provoque toujours la catastrophe du monde, de son ordre social et religieux, la mort de ses habitants. D'autre part, il prolonge la lignée des grands héros mythiques car il est très courageux, s'expose constamment aux dangers, surmonte les obstacles les plus divers, accomplit des actions merveilleuses, extraordinaires, sa physionomie est divine et sa force énorme. Kane révèle, comme les héros des mythes, deux aspects de la personnalité : le pouvoir surhumain mais en même temps l'imperfection — très humaine. Conan lui ressemble. Il est barbare, c'est pourquoi la civilisation et le pouvoir qui y est lié — social, religieux et culturel — représentent pour lui le mal, l'ordre défectueux qu'il faut anéantir. La barbarie, sans règles, sans normes, apparaît comme l'apothéose de la liberté. Conan veut être libre même dans des pays civilisés où il viole toujours toutes les lois et entre en conflit avec chaque pouvoir. Kane et Conan sont des personnages ambivalents. Forts, courageux, intelligents, ils ont aussi des traits négatifs, comme l'égoïsme, l'inclination pour la violence, l'hédonisme, l'érotisme exubérant, l'ivresse et l'appétit démesurés.

Ce dualisme du héros, aussi bien mythique que celui de la fantasy, est également signalé par d'autres critiques. E. Mieletyński dans la *Poétique du mythe* remarque que les actions héroïques n'excluent pas le penchant au mal ni à la violence. Ces traits caractérisent aussi le personnage appelé par Mieletyński «trickster», c'est-à-dire un aventurier, une sorte de «picaro»<sup>70</sup>, dont les ancêtres mythologiques sont

---

<sup>70</sup> A. Le Vot dans son étude intitulée *L'anti-roman* («Europe» n° 580- 581, août septembre 1977, p. 106), attribue au protagoniste de la science-fiction deux carac-

par exemple Hermès grec ou bien Loki de la mythologie scandinave. Le «trickster» peut se réduire à une partie obscure de la personnalité du héros (mythique ou de la fantasy) qui se manifeste dans des circonstances particulières, lors d'un combat, comme dans le cas de Kane et Conan cités ci-dessus. Il peut aussi constituer un personnage tout à fait autonome de l'histoire. Cette seconde possibilité est également courante dans la fantasy. Nous pourrions mentionner comme preuve Sam Gamgee de *The Lord of the Rings* de Tolkien ou Han Solo de *Star Wars*. Le «trickster», en tant que personnage autonome, fait souvent paire avec le héros proprement dit, par exemple Sam Gamgee voyage avec Frodo, Han Solo est toujours en compagnie de Luke Skywalker. Les contrastes, les oppositions entre les deux personnages sont indispensables pour mettre en valeur le caractère exceptionnel du véritable héros. Les deux protagonistes se complètent, tout comme les deux aspects, positif et négatif, de la personnalité humaine.

Nous nous servons de théories de quatre critiques : Raglan, Campbell, Dumézil, Mieletyński afin de montrer l'origine mythique du protagoniste de la fantasy. À notre avis, la présence de plusieurs éléments de biographies mythiques modèles, créées par les critiques, chez le héros de la fantasy confirme cette hypothèse. Le protagoniste de la fantasy, comme autrefois celui des mythes et des épopées, constitue un archétype présent dans l'inconscient collectif, actualisé selon les goûts de notre époque et, par ses traits de caractères positifs (héros) ou négatifs («trickster»), revêt un aspect symbolique, paradigmatique car d'une part il exprime la quête de l'Idéal et de l'autre permet de distinguer et d'interpréter le mal.

Comme nous l'avons déjà signalé, les études consacrées à la fantasy paraissent rares. Pourtant le plus célèbre écrivain polonais de la

---

tères : celui **épique** – car il lutte solitairement contre les forces primitives de la nature, et celui **picaresque** – puisqu'il est lancé tout seul dans un milieu hostile. Etant donné qu'il est difficile de dissocier ces deux aspects de la personnalité du héros, Le Vot propose, pour exprimer cette réalité conjointe, le néologisme «d'épicaresque». C'est également M. Wandzioch qui aborde cette problématique dans l'article *La science-fiction et l'épicaresque*. In: *Approches méthodologiques de la recherche littéraire*. Katowice: Uniwersytet Śląski 1985, pp. 102–110.



fantasy, Andrzej Sapkowski, essaie de combler cette lacune et s'attache à classer les personnages du genre en question<sup>71</sup>. Nous voudrions dire quelques mots sur cette tentative. Sapkowski reconnaît quatre grandes classes de héros de fantasy, dont les personnages littéraires, mythiques, légendaires et historiques.

Les **héros littéraires** de la fantasy se recrutent, d'après Sapkowski, de la légende arthurienne, des chansons de geste et des lais.

Les personnages du cycle arthurien ce sont avant tout les chevaliers de la Table Ronde, le roi Arthur lui-même, sa femme Guenièvre, la fée Morgane, Vivianne, etc. Sapkowski se concentre surtout sur deux chevaliers de la Table Ronde : Amadis de Gaule et sir Gawain. Amadis de Gaule est un chevalier errant, héros d'une série anonyme de ballades et de chansons espagnoles du XIV<sup>e</sup> siècle liées au cycle arthurien. La série est profondément marquée par le merveilleux car le protagoniste accomplit des actions extraordinaires : il lutte contre des géants, des monstres, rencontre des enchanteurs et des magiciennes. Il est l'amant de la fée Urganda La Desconecida — l'une des avatars de la fée Morgan.

Sir Gawain est aussi l'un des chevaliers de la Table Ronde. Il est d'abord un ami fidèle de Lancelot du Lac. Mais Mordred et Agravain, les frères de Gawain, veulent surprendre la reine Guenièvre et son amant Lancelot en flagrant délit. Lancelot tue Agravain, Gaheris et Gareth — les autres frères de Gawain. C'est pourquoi celui-ci devient l'ennemi impitoyable de Lancelot et le poursuit pour se venger.

Nous voudrions ajouter de notre chef qu'en effet, il existe une fantasy appelée « arthurienne ». Pourtant le roi Arthur et ses chevaliers ne sont que rarement les héros principaux de l'histoire. Ils apparaissent plutôt en toile de fond du récit qui étale les aventures d'un héros complètement fictif. Mentionnons à titre d'exemple de fantasy arthurienne trois sagas fameuses : *Lyonesse* de J. Vance, *Pendragon* de S. Lawhead et *The Mists of Avalon* de M. Zimmer Bradley.

Parmi les protagonistes de la fantasy empruntés aux chansons de geste Sapkowski énumère avant tout Huon de Bordeaux et Ogier le

---

<sup>71</sup> A. Sapkowski : *Leksykon miłośnika fantasy* — les articles dans « Nowa Fantastyka » n° 1, décembre 2000 ; janvier—avril 2001.

Danois. Huon est le héros d'une chanson du XIII<sup>e</sup> siècle qui fait partie de la Geste du Roi. Huon tue sans le connaître le fils de Charlemagne, Charlot. C'est pourquoi l'empereur lui impose de rudes épreuves dont le protagoniste sort vainqueur grâce à l'aide de Nain Aubéron — roi des elfes dont la présence constitue d'ailleurs la source principale du merveilleux dans la chanson car Aubéron est enchanteur, connaît les pensées humaines et les secrets du paradis. Finalement Huon obtient le pardon de Charlemagne et peut épouser sa bien-aimée Esclarmonde. Ogier le Danois, non seulement apparaît dans la *Chanson de Roland*, mais il est aussi le héros de la chanson la *Chevalerie Ogier* du XII<sup>e</sup> siècle qui appartient au cycle de *Doon de Mayence*. Pour venger son honneur souillé par Charlemagne, Ogier lutte contre l'empereur. Pourtant il comprend que cette vengeance est incompatible avec la loyauté due au suzerain. Le héros reconnaît sa faute devant Charlemagne et se fait moine bénédictin. Il apparaît en tant que personnage principal du roman de fantasy *Trois cœurs et trois lions* de P. Anderson.

Il est également possible que la fantasy s'inspire des motifs et des héros de lais. *Le lai du bisclavaret*, par exemple, est à l'origine de plusieurs textes parlant d'amants séparés par le pouvoir de métamorphose animale de l'un d'eux. Mentionnons comme preuve la nouvelle *The compleat Werewolf* d'A. Boucher ainsi que le film de fantasy *Ladyhawk*.

La catégorie suivante des personnages de fantasy proposée par A. Sapkowski est constituée de **héros mythologiques** que nous voudrions, *grosso modo*, évoquer. Ces protagonistes proviennent des mythologies les plus diverses, comme par exemple les fées Mélusine, Morgane, Vivianne, déjà évoquées, d'origine celtique ou le héros Cuchalainn qui ressort du merveilleux irlandais.

Il faut aussi noter les personnages de la mythologie anglo-saxonne, par exemple Herne the Hunter — l'esprit de la forêt représenté sous l'aspect d'un homme avec des cornes de cerf. D'après la légende, il était le grand veneur du roi Richard II Plantagenet. Bien qu'il ait sauvé la vie du roi pendant la chasse, Richard II, sous l'influence des jaloux, l'a renvoyé. Herne s'est suicidé. Après sa mort, il revient comme esprit de la forêt et persécute le roi et les intriguants. Herne the

Hunter apparaît avant tout dans la fantasy liée avec le personnage de Robin Hood.

Les protagonistes de la mythologie hébraïque sont également présents dans la fantasy, par exemple Lilith — la première femme d'Adam dont l'histoire alternative est racontée dans le récit de fantasy *Fruit of knowledge* de C. L. Moore.

Un groupe différent des héros de fantasy s'est constitué, selon A. Sapkowski, sous l'**influence des légendes**. L'écrivain inscrit dans ce groupe aussi bien des saints, comme St. Georges et Ste. Marthe, que des personnages ambigus du point de vue historique, par exemple Presbyter Johannes et la papesse Jeanne. St. Georges et Ste. Marthe appartiennent à cette catégorie avant tout pour les épisodes extraordinaires de leurs biographies, par exemple la bataille de St. Georges contre le dragon, voire la bataille de Ste. Marthe contre le monstre Tarask. St. Georges est, entre autres, le héros du cycle de fantasy *Dragon and George* de G. R. Dickson.

Des personnages de la parahistoire peuvent devenir des protagonistes de fantasy surtout grâce aux mystères concernant leur identité, leurs pouvoirs et leur prétendue existence. Presbyter Johannes est un empereur légendaire d'un mythique empire chrétien qui s'étendrait de la Perse jusqu'en Egypte. Il portait le nom de «presbyter» (prêtre) car il a converti au christianisme plusieurs païens. Presbyter Johannes était aussi, d'après la légende, un enchanteur et possédait un miroir magique grâce auquel il pouvait voir et contrôler les contrées les plus éloignées de son empire. Son pays passait pour être un véritable paradis terrestre abondant en trésors fabuleux.

La papesse Jeanne est, selon la légende du XIII<sup>e</sup> siècle, une Anglaise ou une Allemande qui, vivant à Rome sous l'habit d'homme, a obtenu le titre de pape par supercherie et a siégé deux ans. Elle tombe cependant amoureuse d'un jeune prêtre et, provoquant un grand scandale, accouche dans la rue pendant une procession. Selon une version elle serait morte après avoir mis son fils au monde, selon une autre elle aurait été lapidée.

La dernière catégorie de personnages de fantasy englobe des **personnages historiques** authentiques dont la vie abonde en épisodes extraordinaires et mystérieux. A. Sapkowski propose d'inclure dans ce

groupe, entre autres, Gerbert d'Aurillac, le comte St-Germain et Gilles de Rais. Gerbert d'Aurillac est le vrai nom du pape Sylvestre II qui, d'après les récits populaires, pratiquait la magie noire, jetait des sorts et a conclu un pacte avec le démon ce qui devait lui assurer prospérité et fortune. Il était aussi conçu comme l'amant de la fée Méridienne.

Le comte de St-Germain passait pour un alchimiste et un sorcier mais, en réalité, il n'était qu'un aventurier du XVIII<sup>e</sup> siècle. Il prétendait vivre depuis le temps de Jésus Christ. St-Germain pratiquait aussi le spiritisme et poursuivait avec acharnement ses recherches de la pierre philosophale.

Gilles de Rais, le maréchal de France, était un des compagnons de Jeanne d'Arc. Après la mort de celle-ci, il abandonne la cour pour se retirer dans ses terres. Fasciné par le mal, il s'entoure de sorciers, et cherche des ressources dans l'alchimie, la magie noire et le culte satanique. Il est pourtant connu avant tout pour avoir sacrifié au diable des centaines d'enfants. Gilles de Rais est associé par la tradition populaire aux personnages sanguinaires de contes, tel que Barbe-Bleue. Il est aussi évoqué par Huysmans dans *Là-bas*.

Les personnages mentionnés ci-dessus ne sont pas ordinaires ; controversables, ambigus, ils révèlent tous des aspects obscurs de la personnalité humaine, une nature perverse et corrompue. Conçus par leurs contemporains comme sorciers ou alchimistes, ils s'adonnent volontiers à la magie noire, certains d'entre eux pratiquent le culte de Satan, se distinguent par la cruauté, le sadisme, se plaisent dans l'érotisme pervers et pathologique. Tandis que la version officielle de l'histoire le contredit, la parahistoire en apporte des témoignages plus ou moins convaincants. Cette ombre de mystère qui les entoure, suffit pour leur assurer une place dans la fantasy, surtout dans son sous-genre plus macabre, *dark fantasy*, ainsi que dans les romans d'horreur.

Les catégories des personnages de fantasy distinguées par A. Sapkowski constituent, à notre connaissance, la première tentative de classification des protagonistes du genre en question et c'est pourquoi nous l'avons mentionnée.

En parlant des héros de science-fiction nous avons signalé la place inférieure et très stéréotypée de la femme. Cette situation est différente dans la fantasy et, surtout dans son sous-genre *feminist fantasy*, où fréquemment la femme joue le rôle principal. Nous pourrions même avancer la thèse que la fantasy est une littérature profondément marquée par le féminisme. Ce phénomène est visible, d'après nous, sur trois niveaux. D'abord les écrivains-maîtres de la fantasy sont avant tout des femmes : Ursula Karoline Le Guin, Marion Zimmer Bradley, Anne McCaffrey, André Norton (c'est le pseudonyme d'Alice Mary Norton). Ensuite le protagoniste dans les romans de fantasy est le plus souvent une sorcière, une magicienne, une fée, une guerrière, une guérisseuse, bref une femme d'une personnalité forte, intéressante et ses problèmes. Enfin la fantasy véhicule les idées féministes, comme l'égalité des sexes, le droit de la femme à la liberté et à l'indépendance — aussi bien dans les sociétés féodales dominées par les hommes que celles de nos jours. Nous voudrions examiner ces trois axes plus attentivement.

Au seuil du XXI<sup>e</sup> siècle, les femmes qui écrivent de la fantasy n'utilisent que rarement des pseudonymes masculins, elles ne veulent plus cacher leur identité ni leurs convictions féministes. Actuellement, chaque fan de ce genre littéraire se rend compte qu'André Norton, Julian May, James Triptree Jr., Leslie F. Stone, A. R. Long, C. J. Cherryh et beaucoup d'autres sont des femmes. Pourtant dans les années quarante et cinquante, les éditeurs imposaient aux femmes-auteurs d'utiliser des pseudonymes masculins ou bien les initiales de leur prénom de peur que les lecteurs, le plus souvent des hommes, n'achètent pas les livres signés par une femme. La situation change, au moins pour deux raisons : les livres de Norton, Le Guin, McCaffrey remportent un grand succès auprès des lecteurs et, de plus, les femmes commencent à lire la fantasy. Les lectrices ont de nouveaux besoins auxquels le genre doit répondre, elles préfèrent la magie à la science ou la technique omniprésentes dans la science-fiction, elles recherchent l'intrigue amoureuse, très souvent absente dans la science-fiction, elles veulent enfin s'identifier à l'héroïne. C'est pourquoi le genre s'adapte aux goûts du public et fait une large place à une thématique intéressante pour les femmes.

Le féminisme de la fantasy s'exprime aussi à travers le personnage principal — la femme. Elle diffère nettement de la figure féminine, secondaire et rétrograde, dans la science-fiction. L'héroïne de fantasy se sent souvent aliénée dans la société qui l'entoure. Elle est incomprise par son entourage, aussi bien par les hommes que par les autres femmes, qui la conçoivent comme différente et étrangère. L'héroïne vit dans un monde féodal où l'homme occupe une position sociale privilégiée, ce qui provoque sa révolte. Un jour, par hasard, elle découvre en elle des pouvoirs surnaturels, magiques. L'héroïne quitte la communauté et le fait volontairement, par exemple pour voyager, pour remplir une mission, ou bien elle est rejetée par la société qui la craint à cause de ses pouvoirs extraordinaires. Le voyage effectué par l'héroïne a, tout comme dans la *fantasy quest*, un caractère initiatique. L'héroïne apprend à maîtriser les forces dont elle dispose et à s'accepter elle-même. Le voyage est aussi l'occasion pour les auteurs de glorifier la féminité. L'héroïne se sert de la magie appelée féminine, la magie blanche, inoffensive, dont la source est la Nature. Cette magie permet à la femme, entre autres, de guérir. Fréquemment le don surnaturel est lié à la virginité des femmes : dans le cycle *Witch World* d'A. Norton ce sont seulement les vierges qui peuvent devenir les sorcières. L'héroïne de fantasy diffère de celle de science-fiction également par son aspect physique : elle n'est pas belle, sa physionomie est plutôt ordinaire, insignifiante, il arrive même qu'elle soit laide ou infirme. Par contre, elle est toujours intelligente, courageuse et très indépendante. C'est la liberté d'agir, de penser qui demeure pour elle la valeur supérieure.

Bien que l'héroïne agisse dans le monde à structure féodale, ses problèmes, comme l'indépendance, l'égalité, la liberté et le sens de la vie, ressemblent à ceux de la femme moderne. Cette problématique féministe constitue le troisième axe de l'analyse.

Il peut paraître que si la fantasy glorifie la femme, elle déprécie en même temps l'homme. Il est vrai qu'il y a des figures d'hommes foncièrement négatives, qui veulent dominer la femme, la réduire à l'état d'objet. Cependant il existe des personnages masculins positifs qui voient dans la femme une partenaire, qui la traitent comme égale, la respectent et lui accordent le droit à la liberté. Simon Tregarth

du cycle *Witch World* d'A. Norton en constitue un exemple parmi d'autres. Il épouse la sorcière Yaelithe qui, bien qu'elle ait perdu sa virginité, conserve ses pouvoirs surnaturels. Leur union permet à chacun d'eux d'accepter et d'approfondir leurs facultés naturelles magiques. Ils se complètent — T. Zysk y voit des motifs androgynes<sup>72</sup> — et ensemble sont invincibles contre les forces des ténèbres. Nous retrouvons d'autres exemples de telles unions dans les récits : *Contre la fatalité* de M. Ségura et *Yèrne* d'I. Collet. Dans les deux cas c'est l'amour et le respect pour une femme qui provoquent la vraie métamorphose de l'homme.

Un problème différent, souvent abordé aussi dans les romans de fantasy est la procréation et la fécondité. Le don de prolonger la vie est tout à fait naturel et uniquement propre à la femme. Il faut qu'elle l'admette et l'accepte. Les sorcières d'A. Norton qui conservent leur virginité afin de ne pas perdre leurs pouvoirs surnaturels, n'agissent pas conformément à la nature féminine. La sorcière Yaelithe choisit une voie différente, elle a trois enfants de son union parfaite avec Simon et non seulement ne perd pas ses facultés mais, en plus, elle les augmente en profitant des pouvoirs de son mari. Dans les romans de Norton, il existe tout un culte de la fécondité avec des rites magiques en l'honneur de la déesse Gunnora qui protège toutes les femmes et prend particulièrement soin des femmes enceintes. D'autre part, A. Norton ne condamne personne et reconnaît le droit de chaque femme à la différence et à la liberté. L'héroïne de fantasy peut toujours choisir le mode de vie qui lui convient le mieux.

La tolérance, la liberté, l'égalité, valeurs toujours présentes dans la fantasy, l'intérêt pour l'être humain, ses angoisses et ses problèmes font du genre en question une littérature profondément humaniste, authentique et expliquent ainsi sa popularité toujours grandissante.

---

<sup>72</sup> T. Zysk, la postface dans A. Norton: *Świat magii czarownic*. Bydgoszcz: „Pomorzé” 1990, pp. 311- 319.

# 3.

## CONCLUSION

Dans la perspective de nos remarques antérieures nous pouvons constater que la science-fiction et la fantasy constituent une source de merveilleux contemporain. C'est, entre autres, la convention commune de ces formes en question qui rend possible l'acceptation du surnaturel car, le merveilleux ainsi que la science-fiction et la fantasy se distinguent avant tout par le *sense of wonder*<sup>1</sup> («le sens du merveilleux») en exigeant de la part des lecteurs «la suspension volontaire de l'incrédulité»<sup>2</sup>. C'est pour cette raison que l'opposition entre le connu et l'inconnu n'existe pas dans ces genres; le surnaturel et le quotidien y coexistent sans aucun heurt, ni contradiction. Nous observons également, dans ces formes, une transgression des lois empiriques: les événements suivent leur propre logique interne qui n'est d'ailleurs pas celle de la réalité, du banal et du quotidien. Il est donc normal que le surnaturel y soit présent partout et, de plus, qu'il ne provoque aucun étonnement chez les personnages qui s'en servent volontiers à chaque instant, ni chez les lecteurs qui acceptent d'emblée la convention de ces genres.

Pour mettre en relief l'aspect merveilleux de la science-fiction et de la fantasy nous avons examiné trois principaux éléments de chaque poétique, c'est-à-dire le temps, l'espace et le personnage, qui constituent, d'après nous, les sources essentielles du merveilleux dans les deux genres en question.

---

<sup>1</sup> F. Rottensteiner: *La science-fiction illustrée. Une histoire de la science-fiction*. Paris: Seuil 1975, p. 9.

<sup>2</sup> S. Moskowitz: *Seekers of tomorrow*. New York: Cleveland 1966, p. 7.



Le temps de science-fiction diffère nettement de celui que nous connaissons : il est dynamique puisqu'il subit toujours des distorsions et des paradoxes laissant une large place à l'apparition du merveilleux. R. Caillois résume les propriétés du temps de science-fiction de cette façon : «Le temps apparaît fluide, malléable, extensible ou rétractile. Il est possible d'en suspendre le cours. Il est aussi bien cyclique que linéaire, ou à l'occasion itératif comme la spire d'un disque usé»<sup>3</sup>. Une telle vision du temps est profondément marquée par le merveilleux. Bien que le temps de la science-fiction instaure des différences avec notre univers, il est décrit à l'aide de mentions scientifiques si précises que le lecteur moderne l'accepte sans conflit. Le temps avec ses paradoxes permet de développer le thème — merveilleux par excellence — du voyage vers l'inconnu temporel. Le voyage dans le temps est impossible conformément au deuxième principe de la thermodynamique, c'est pourquoi la science-fiction, pour en parler, doit recourir au merveilleux pur, comme par exemple aux mystérieuses machines à explorer le temps. Le voyage devient aussi le prétexte pour raconter les aventures les plus extraordinaires. Grâce à l'éloignement spatio-temporel, si caractéristique pour la science-fiction, le merveilleux échappe à la vérification.

Le temps dans la fantasy revêt par contre un aspect imaginaire et symbolique, tout comme les formes plus traditionnelles du merveilleux, à savoir le conte, la légende ou bien la fable.

Chaque voyage temporel est en même temps un voyage dans l'espace. L'espace de science-fiction favorise l'émergence du merveilleux. Il est construit de telle manière qu'il paraît insolite, extraordinaire et, pour cette raison, attrayant et exotique. Les procédés qui l'assurent, à savoir l'éloignement et l'indétermination spatiaux, sont propres également aux contes. Le cadre imaginaire de la science-fiction diffère toujours du monde empirique de l'auteur car l'action se passe dans le Cosmos, sur les planètes inconnues et étrangères, dans les galaxies éloignées. Pourtant ce cadre est présenté comme une

---

<sup>3</sup> R. Caillois: «*Obliques*» précédé de «*Images, images*». Paris: Stock 1975, p. 196.

réalité<sup>4</sup>, les détails et les descriptions abondent et c'est pourquoi le lecteur y adhère facilement. C'est aussi dans l'espace cosmique que s'effectue l'odyssée spatiale. C'est un des principaux motifs du merveilleux emprunté aux contes féeriques où ce thème du voyage insolite demeure une des constantes : «Peu importe si l'aventure attend au-delà de sept montagnes ou au-delà des galaxies, elle implique toujours une découverte de l'inconnu qui seul puisse satisfaire la curiosité humaine»<sup>5</sup>. Le voyage spatial fournit l'occasion non seulement de découvrir les contrées les plus éloignées du Cosmos mais aussi de vivre les aventures les plus extraordinaires et de rencontrer d'autres civilisations, parfois étranges, mais toujours intéressantes. Les analyses des textes que nous avons faites nous amènent à prononcer l'opinion analogique à celle de D. Suvin selon laquelle l'espace science-fictionnesque, tout comme le monde des contes de fées, n'est pas neutre<sup>6</sup>. L'espace peut alors être un adjuvant du héros lui fournissant des objets, des armes, des acolytes merveilleux et dont l'accès ainsi que la sortie sont faciles — c'est le cas de l'espace heureux, selon le terme déjà utilisé de G. Bachelard. L'espace science-fictionnesque peut aussi jouer un rôle négatif et devenir un opposant du héros en l'empêchant d'accomplir sa mission, en constituant un piège dont la sortie est impossible — c'est l'espace hostile, d'après G. Bachelard.

L'espace dans la fantasy est différent du paysage science-fictionnesque. L'action des romans de fantasy se déroule le plus souvent dans des pays féeriques et non sur d'autres planètes, dans le Cosmos. Les écrivains de fantasy créent leurs propres mondes merveilleux sous l'influence de trois facteurs : légende, archéologie et imagination. La topographie, flore et faune extraordinaires sont inventées et décrites de manière très détaillée. Ces espaces imaginaires possèdent leur

---

<sup>4</sup> C'est d'après D. Suvin, un principal procédé formel de la science-fiction, in : Idem : *Pour une poétique de la science-fiction*. Montréal : Presses de l'Université de Québec 1977, p. 28.

<sup>5</sup> M. Wandzioch : *Science-fiction ou fiction de la science-fiction*. In : „Prace Historycznoliterackie”. T. 22 : *Poszukiwanie nowych form w literaturach romańskich*. Red. A. A. Abramowicz. Katowice : Uniwersytet Śląski 1983, p. 69.

<sup>6</sup> D. Suvin : *Pour une poétique...*, p. 18.

propre histoire, leurs dynasties anciennes et puissantes. La fonction de l'espace dans la fantasy est plus proche du rôle du cadre spatial dans le roman traditionnel que de celui de la science-fiction. L'espace de la fantasy n'est pas dynamique, ne subit presque jamais de paradoxes caractéristiques pour la science-fiction, enfin demeure un élément de l'univers représenté inférieur aux protagonistes.

Le parallèle suivant entre le merveilleux, la science-fiction et la fantasy apparaît au niveau de la création des personnages. Le héros de science-fiction, tout comme celui des contes, est souvent<sup>7</sup> un vrai surhomme qui se distingue par sa physionomie divine et par des dons extraordinaires. C'est fréquemment le critère esthétique qui sert à caractériser les héros, aussi bien de la science-fiction que du merveilleux, ceux qui sont beaux se révèlent bons tandis que les personnages laids sont en même temps méchants. Les personnages de science-fiction, de même que les héros du merveilleux, sont des actants : leurs fonctions l'emportent plus que leurs caractères, la psychologie cède la place à l'action. Ils ne méditent jamais, n'examinent jamais les effets produits par leurs actes, ils agissent — c'est un besoin vital. La conduite des héros est toujours réglée par des lois simples et, de plus, leur optique du monde ne change jamais — même après une série de rudes épreuves. Le héros est toujours épaulé par ses acolytes : dans le merveilleux, ils se recrutent parmi les êtres surnaturels, comme les fées ou les nains, dans la science-fiction ce sont des créatures, par exemple des robots, capables d'accomplir les tâches les plus difficiles. Renforcé par ses adjutants, le protagoniste peut s'acquitter des missions les plus dures, il se sert aussi d'objets magiques (dans les contes) et de gadgets techniques (dans la science-fiction) qui assurent la réalisation des plus vieux désirs de l'humanité, comme par exemple le transport instantané, l'invisibilité, le travail sans fatigue, etc. Les deux genres remplissent alors une fonction équivalente : ils suppriment

---

<sup>7</sup> Nous admettons qu'il existe encore, d'après M.-F. Dispa, d'autres types de protagonistes de la science-fiction, par exemple l'homme de la rue, l'homme du destin et le témoin. Mais c'est le surhomme qui s'apparente le plus aux protagonistes du merveilleux et pour ne pas excéder la conclusion, nous nous bornons en ce lieu à n'évoquer que ce type de héros.

la tension entre ce que l'homme peut et ce qu'il souhaiterait faire. Les actions accomplies par le héros sont d'une difficulté extrême et exigent des efforts surhumains, comme par exemple la lutte contre un dragon ou des extra-terrestres. Ainsi le rêve de l'homme qui peut tout se réalise à travers la figure du protagoniste. Il existe aussi dans les deux genres qui nous préoccupent des figures particulières et récurrentes qui instaurent un climat merveilleux. Dans les contes, ce sont des êtres surnaturels, par exemples les elfes, les fées, les géants, et tout le bestiaire fabuleux : les dragons, les licornes, les griffons et beaucoup d'autres. La science-fiction présente une multitude de différentes figures empreintes du merveilleux, notamment les extra-terrestres, les mutants, les robots, etc. Nous attribuons, à l'origine de ces personnages, la référence constante à l'homme, soit par la reproduction plus ou moins fidèle de son image, soit par le refus de cette reproduction qui s'exprime en la déformation de l'image humaine. Pourtant, fréquemment, tous ces êtres pensent et agissent comme des hommes.

L'origine du héros de la fantasy remonte aux mythes et aux plus anciennes épopées héroïques. C'est pourquoi nous examinons le protagoniste de la fantasy en nous appuyant sur les travaux des savants et des critiques (F. L. Raglan, J. Campbell, G. Dumézil, E. Mieletyński) qui s'intéressent avant tout aux structures mythiques. Nous avons aussi recours à la classification des héros du genre en question proposée par A. Sapkowski qui reconnaît quatre groupes, dont les personnages littéraires, mythiques, légendaires et historiques. Nous parlons également du rôle très important du personnage féminin dans la fantasy.

Les conclusions qui découlent de l'analyse de trois éléments de la poétique de la science-fiction et de la fantasy témoignent, à notre avis, de la parenté indiscutable entre le merveilleux et les genres en question. Cependant, tandis que la science-fiction renouvelle le merveilleux grâce aux éléments (pseudo)scientifiques et le transforme conformément aux goûts du lecteur contemporain, la fantasy en profite de manière beaucoup plus traditionnelle en recourant à la magie, en créant des espaces extraordinaires mais non industrialisés, en re-

stituant l'ambiance des époques très éloignées, parfois féodales, enfin en ressuscitant des personnages mythiques et légendaires. Ces deux genres, par leur vision féerique du monde, par les personnages présentés — toujours hors du commun, font penser au merveilleux où tout est possible et conforme aux désirs humains, ils refusent la reproduction fidèle, banale de la réalité et reflètent l'image de la condition rêvée de l'homme.

# 4. BIBLIOGRAPHIE

## TEXTES

### La science-fiction

Andrevon J.-P.: *Gandahar. Les hommes --- machines contre Gandahar.*  
Paris: Denoël, Présences du futur 1997.

Arnaud G.-J.: *La compagnie des glaces.* Paris: Fleuve Noir 1997.

Barjavel R.: *Romans extraordinaires.* Paris: Omnibus 1995:

- *Colomb de la Lune*;
- *La nuit des temps*;
- *Le diable l'emporte*;
- *Le grand secret*;
- *Le voyageur imprudent*;
- *Ravage.*

Boulle P.: *Etrange planète.* Paris: Omnibus 1998:

- *$E = mc^2$  ou le roman d'une idée*;
- *L'homme qui haïssait les machines*;
- *Le règne des sages*;
- *Une nuit interminable.*

Čapek K.: *R.U.R.* In: *Quatre pas dans l'étrange.* Paris: Hachette 1965.

Denis S.: *Avant champollion.* In: *Escales sur l'horizon. Seize grands récits de science-fiction.* Paris: Fleuve Noir 1998.

Duret A.: *Kronikes de la fédération*<sup>1</sup>. Bruxelles: Claude Lefrancq Editeur S.A. 1997.

Galouye D.: *Simulacron III.* «Galaxie bis» 1973, n° 8.

---

<sup>1</sup> Nous gardons l'orthographe de l'auteur.

- Genefort L.: *Proche horizon*. In: *Escales sur l'horizon. Seize grands récits de science-fiction*. Paris: Fleuve Noir 1998.
- Girardot J.-J.: *Voyageurs*. In: *Escales sur l'horizon. Seize grands récits de science-fiction*. Paris: Fleuve Noir 1998.
- Klein G.: *Les seigneurs de la guerre*. Paris: Laffont 1971.
- Messac R.: *Quinzinzinzili*. Paris: La Fenêtre ouverte 1934.
- Rosny J.-H., aîné: *La guerre du feu*. Verviers: Marabout 1978.
- Rosny J.-H., aîné: *Agonia (Mort de la Terre)*. Warszawa: Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza 1997.
- Silverberg R.: *Dans les crocs de l'entropie (In entropy's Jaws)*. In: *La frontière avenir*. Paris: Édition Seghers 1988.
- Silverberg R.: *Prądy czasu (Up the line)*. Warszawa: Prószyński i S-ka 1997.
- Spitz J.: *L'oeil du purgatoire*. Paris: Laffont 1972.
- Sternberg J.: *Quoi?* In: *Entre deux mondes incertains*. Paris: Denoël 1957.
- Sternberg J.: *L'univers zéro*. In: *Entre deux mondes incertains*. Paris: Denoël 1957.
- Sternberg J.: *La sortie est au fond de l'espace*. Paris: Denoël 1972.
- Thomé M., Versins P.: *Ceux d'Argos*. «Fiction 62» 1959, janvier.
- Wells H. G.: *La machine à explorer le temps*. Paris: Édition Le Livre de Poche 1973.
- Wul S.: *Niourk*. Paris: Fleuve Noir, Collection Anticipation 1957.
- Zelazny R.: *Nuit sur Lune à Byzance*. In: *La frontière avenir*. Paris: Édition Seghers 1973.

### La fantasy

- Calvo D.: *La nuit des labyrinthes*. In: *Légendaire. L'anthologie des nouveaux maîtres de la fantasy*. Paris: Mnemos 1999.
- Castan C., Sauvage J.: *Les ogres blancs*. In: *Fantasy. Dix-huit grands récits de merveilleux*. Paris: Fleuve Noir 1998.
- Colin F.: *Forgiven*. In: *Légendaire. L'anthologie des nouveaux maîtres de la fantasy*. Paris: Mnemos 1999.
- Collet I.: *Yérne*. In: *Légendaire. L'anthologie des nouveaux maîtres de la fantasy*. Paris: Mnemos 1999.
- Dax T.: *Le dragon des brumes*. In: *Fantasy. Dix-huit grands récits de merveilleux*. Paris: Fleuve Noir 1998.
- Faivre D'Arcier J.: *Contes de neige et de sang*. In: *Fantasy. Dix-huit grands récits de merveilleux*. Paris: Fleuve Noir 1998.
- Gaborit M.: *Le vitrail de jouvence*. In: *Fantasy. Dix-huit grands récits de merveilleux*. Paris: Fleuve Noir 1998.

- Gaborit M.: *Songe ophidien*. In: *Légendaire. L'anthologie des nouveaux maîtres de la fantasy*. Paris: Mnémos 1999.
- Genefort L.: *Huldor*. In: *Fantasy. Dix-huit grands récits de merveilleux*. Paris: Fleuve Noir 1998.
- Genefort L.: *Novinia*. In: *Légendaires. L'anthologie des nouveaux maîtres de la fantasy*. Paris: Mnémos 1999.
- Grimbert P.: *Elfine*. In: *Légendaire. L'anthologie des nouveaux maîtres de la fantasy*. Paris: Mnémos 1999.
- Kloetzer L.: *Mademoiselle Belle*. In: *Légendaire. L'anthologie des nouveaux maîtres de la fantasy*. Paris: Mnémos 1999.
- Le Barbier A.-M.: *Pour un détail*. In: *Fantasy. Dix-huit grands récits de merveilleux*. Paris: Fleuve Noir 1998.
- Marsan S.: *Les vagabonds d'écume*. In: *Fantasy. Dix-huit grands récits de merveilleux*. Paris: Fleuve Noir 1998.
- Ranne G. E.: *Il était trois petits enfants*. In: *Fantasy. Dix-huit grands récits de merveilleux*. Paris: Fleuve Noir 1998.
- Segura M.: *Contre la fatalité*. In: *Légendaire. L'anthologie des nouveaux maîtres de la fantasy*. Paris: Mnémos 1999.
- Simon V.: *Histoire de Razōrod le Serpent*. In: *Fantasy. Dix-huit grands récits de merveilleux*. Paris: Fleuve Noir 1998.
- Sirois G.: *La demoiselle sous la Lune*. In: *Fantasy. Dix-huit grands récits de merveilleux*. Paris: Fleuve Noir 1998.
- Wagner R. C.: *Pour une poignée de cailloux*. In: *Légendaire. L'anthologie des nouveaux maîtres de la fantasy*. Paris: Mnémos 1999.
- Wietzel E.: *Bien-être, travail envié*. In: *Légendaire. L'anthologie des nouveaux maîtres de la fantasy*. Paris: Mnémos 1999.

## OUVRAGES CONSULTÉS<sup>2</sup>

### La science-fiction

Asimov I.:

→ le cycle *The robot novels* (fr. *Le livre des robots*; pol. *Roboty*):

→ *The Caves of Steel* (pol. *Pozytronowy detektyw*. Warszawa: Prima 1993);

<sup>2</sup> Nous entendons par les ouvrages consultés les plus importants textes de la langue anglaise qui sont souvent évoqués comme exemples dans le présent travail mais qui ne sont pas analysés de façon détaillée et dont les fragments ne sont pas cités. Nous



- *The Naked Sun* (pol. *Nagie słońce*). 1994;
- *The Robots of Dawn* (pol. *Roboty z planety świtu*). 1994;
- *The Robots and Empire* (pol. *Roboty i imperium*). 1995.
- le recueil *I, robot* (pol. *Ja, robot*). Bydgoszcz: Limbus 1993).
- le cycle *Foundation* (fr. *La Fondation*; pol. *Fundacja*. Warszawa: Prima 1990).

Foster A. D.:

- le cycle *Star Trek* (pol. *Star Trek*. Poznań: Rebis 1995).

Herbert F.:

- le cycle *Dune* (fr. *La Dune*; pol. *Diuna*. Gdańsk: Phantom Press 1993):
- *Dune* (pol. *Diuna*). 1993;
- *Dune Messiah* (pol. *Mesjasz Diuny*). 1992;
- *Children of Dune* (pol. *Dzieci Diuny*). 1992;
- *God Emperor of Dune* (pol. *Bóg Imperator Diuny*). 1992;
- *Heretics of Dune* (pol. *Heretycy Diuny*). 1993;
- *Chapterhouse: Dune* (pol. *Diuna: Kapitułarz*). 1993;

Lucas G.:

- le cycle *Star Wars* (fr. *Les guerres des étoiles*; pol. *Gwiezdne wojny*. Warszawa: Interart 1990)<sup>3</sup>.

## La fantasy

Card O. S.:

- le cycle *Tales of Alvin Maker* (fr. *Alvin le faiseur*; pol. *Opowieści o Alwinie Stwórcy*):
- *Seventh Son* (pol. *Siódmy syn*. Warszawa: Prószyński i s-ka 1993);
- *Red Prophut* (pol. *Czerwony prorok*). 1996;
- *Prentice Alvin* (pol. *Uczeń Alvin*). 1997;
- *Alvin Journeyman* (pol. *Alvin czeladnik*). 1999.

Goodkind T.:

- le cycle *The Sword of Truth* (pol. *Miecz prawdy*):
- *Wizard's First Rule* (pol. *Pierwsze prawo magii*. Poznań: Rebis 1998);
- *Stone of Tears* (pol. *Kamień łez*). 1998;

---

nous servons des éditions polonaises auxquelles nous avons eu l'accès. Seuls les ouvrages de premier plan sont mentionnés.

<sup>3</sup> Le cycle comporte actuellement plus de quarante volumes. Parmi les continuateurs il y a, entre autres, T. Zann, D. F. Glut, D. Wolverton, V. McIntyre et d'autres.

- Blood of the Fold* (pol. *Bractwo czystej krwi*). 1999;  
*Temple of the Winds* (pol. *Świątynia wicherów*). 1999.
- Howard R. E.:  
 → le cycle *Conan the Barbarian* (fr. *Conan le Barbare*; pol. *Conan barbarzyńca*)<sup>4</sup>.
- Le Guin U. K.:  
 → le cycle *Earthsea* (fr. *Terremer*; pol. *Ziemiomorze*):  
 - *A Wizard of Earthsea* (pol. *Czarnoksiężnik z Archipelagu*. Gdańsk : Phantom Press 1983);  
 - *The Tombs of Atuan* (pol. *Grobowce Atuanu*). 1990;  
 - *The Farthest Shore* (pol. *Najdalszy brzeg*). 1991;  
 - *Tehanu* (pol. *Tehanu*). 1991.
- Martin G. R.:  
 → le cycle *A Song of Ice and Fire* (pol. *Pieśń lodu i ognia* — l'édition polonaise n'englobe que le premier volume *A game of Thrones* (pol. *Gra o Tron*. Warszawa : Amber 1996)).
- McCaffrey A.:  
 → le cycle *Pern* (fr. *Pern*; pol. *Pern*):  
 - *Dragon Flight* (pol. *Jeźdźcy smoków*. Poznań : Rebis 1991);  
 - *Dragon Guest* (pol. *W pogoni za smokiem*). 1995;  
 - *The White Dragon* (pol. *Biały smok*). 1995.
- Norton A.:  
 → le cycle *Witch World* (pol. *Świat Czarownic*)<sup>5</sup>.
- Pratchett T.:  
 → le cycle *Discworld* (fr. *Le monde de disque*; pol. *Świat Dysku*):  
 - *The Colour of Magic* (pol. *Kolor magii*. Warszawa : Prószyński i s-ka 1994);  
 - *The Light Fantastic* (pol. *Blask fantastyczny*). 1995;  
 - *Equal Rites* (pol. *Równomagicznienie*). 1996;  
 - *Mort* (pol. *Mort*). 1996;  
 - *Sourcery* (pol. *Czarodzieicielstwo*). 1997;  
 - *Wyrd Sisters* (pol. *Trzy wiedźmy*). 1998;  
 - *Pyramids* (pol. *Piramidy*). 1998.

<sup>4</sup> La saga comporte actuellement vers cinquante volumes car l'œuvre originale de Howard a trouvé plusieurs continuateurs, dont les plus importants sont : L. Sprague de Camp, L. Carter, R. Jordan, R. Maddox, L. Carpenter et d'autres. En Pologne, le cycle est édité par Amber à partir des années quatre-vingts.

<sup>5</sup> Le cycle comporte à peu près cinquante volumes. En Pologne c'est Amber qui publie cette saga, dès 1990.

Tolkien J. R. R.:

- la trilogie *The Lord of the Rings* (fr. *Le seigneur des anneaux*; pol. *Władca pierścieni*. Warszawa: Muza S.A. 1996):
- *The Fellowship of the Ring* (pol. *Drużyna pierścienia*);
- *The Two Towers* (pol. *Dwie wieże*);
- *The Return of the King* (pol. *Powrót króla*).

Williams T.:

- le cycle *Memory, Sorrow and Thorn* (pol. *Pamięć, Smutek, Cierń*):
- *The Dragonbone chair* (pol. *Smoczy tron*. Poznań: Rebis 1993);
- *Stone of Farewell* (pol. *Kamień rozstania*). 1993;
- *The Green Angel Tower* (pol. *Wieża zielonego anioła*). 1994.

Zimmer Bradley M.: *Darkover* (fr. *Darkover*; pol. *Darkover*)<sup>6</sup>.

## ÉTUDES CRITIQUES

### Le merveilleux

Bettelheim B.: *Psychanalyse des contes de fées*. Paris: Laffont 1976.

Dumont F., Montmindy J.-P., Stern M.: *Le merveilleux. Colloque de l'Université Laval*. Québec: PUL 1973.

Durand G.: *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris: Bordas 1969.

Eliade M.: *Mythes, rêves et mystères*. Paris: Gallimard 1957.

Eliade M.: *La nostalgie des origines*. Réédition. Paris: Gallimard 1978.

*Le merveilleux. L'imaginaire et les croyances en Occident*. Réd. M. Meslin. Paris: Bordas 1984.

Lecouteux C.: *Bestiaire et monstres*. In: *Le merveilleux. L'imaginaire et les croyances en Occident*. Réd. M. Meslin. Paris: Bordas 1984.

Matthey H.: *Essais sur le merveilleux dans la littérature française depuis 1800*. Lausanne 1915.

Renauld-Krantz: *Structures de la mythologie nordique*. Paris: Maisonneuve et Larose 1972.

Schuchl P.-P.: *Imagination et merveilleux*. Paris: Flammarion 1969.

<sup>6</sup> La saga englobe trente volumes et quelques anthologies de récits dont l'action se déroule sur Darkover. En Pologne, c'est la maison d'édition Alfa-Wero (Warszawa) qui publie le cycle à partir de 1996.

### Le fantastique

- Angelier F.: *La Shéhérezade du Nord*. Bruxelles: Mille et une nuits 1997.
- Bernard J.-L.: *Dictionnaire de l'insolite et du fantastique*. Paris: Editions du Dauphin 1971.
- Caillois R.: *Soixante récits de terreurs. Anthologie du fantastique*. Paris: Club français du livre 1958.
- Caillois R.: *Au cœur du fantastique*. Paris: Gallimard 1965.
- Castex P.-G.: *Le conte fantastique en France de Nodier à Maupassant*. Paris: José Corti 1951.
- Grivel Ch.: *Fantastique -- fiction*. Paris: PUF 1992.
- Todorov Tz.: *Introduction à la littérature fantastique*. Paris: Seuil 1970.
- Vax L.: *Art et littérature fantastique*. Paris: PUF 1960.
- Vax L.: *La séduction de l'étrange*. Paris: PUF 1965.

### La science-fiction

- Amis K.: *L'univers de la science-fiction*. Paris: Payot 1960.
- Asimov I.: *Magia i zloto. Eseje*. Poznań: Rebis 2000.
- Baudin H.: *La science-fiction*. Paris: Bordas 1971.
- Baudin H.: *Les monstres dans la science-fiction*. Paris: Cahiers de Recherche sur l'Imaginaire 1976.
- Bogdanoff I. et G.: *Les clés pour la science-fiction*. Paris: Seghers 1976.
- Caillois R.: *De la féerie à la science-fiction*. In: «*Obliques*», précédé de «*Images, images*». Paris: Stock 1975.
- Chambon J.: *Voyages dans le temps ou voyages dans l'espace?* In: *Science-fiction et histoire*. Paris: Seghers / Laffont 1981.
- Dispa M.-F.: *Héros de la science-fiction*. Bruxelles: Editions-de Bœck 1974.
- Douay D.: *Un regard terroriste sur l'histoire*. In: *Science-fiction et histoire*. Paris: Seghers / Laffont 1981.
- Dunyach J.-C.: *Science-fiction: une littérature de la métamorphose*. Paris: Fleuve Noir 1999.
- Finné J.: *Du fantastique érotique ou gore pornographique*. In: *Eros. XI Congrès de CERLI Science & Fiction, Fantastique*. Aix-en-Provence: Université de Provence 1991.
- Frackman Becker L.: *Pierre Boulle*. Simon & Schuster 1999 (interview du 28 novembre 1992).
- Gattégno J.: *La science-fiction*. Paris: PUF 1973.
- Gauthier G.: *Villes imaginaires. Le thème de la ville dans l'utopie et la science-fiction (littérature, cinéma, bande dessinée)*. Paris: Cedic 1977.
- Goimard J.: *Les aberrations de l'espace -- temps*. In: *Grande anthologie du fantastique*. Paris: Omnibus 1996.

- Gouanvic J.-M.: *Positions de l'histoire dans la science-fiction*. In: *Science-fiction et histoire*. Paris: Seghers / Laffont 1981.
- Graaf V.: *Homo futurus*. Warszawa: PIW 1975.
- Guillaumie M.: *Le roman préhistorique, un roman pour les enfants?* In: *Le roman populaire en question(s)*. Limoges: PULIM 1995.
- Guiot D., Andrevon J.-P., Barlou G.: *La science-fiction*. Paris: M. A. Editions 1987.
- Herp J. van: *Panorama de la science-fiction*. Verviers: Marabout 1975.
- Kagarlicki J.: *Co to jest fantastyka naukowa?* Warszawa: Iskry 1977.
- Leblanc M.: *Les lois du temps*. «Horizons du fantastique», n° 25.
- Lecaye A.: *Les pirates du paradis. Essais sur la science-fiction*. Paris: Denoël / Gonthier 1981.
- Lehman S.: *Les enfants de Jules Verne*. Paris: Fleuve Noir 1998.
- Moskowitz S.: *Seekers of tomorrow*. New York: Cleveland 1966.
- Murail L.: *Les maîtres de la science-fiction*. Paris: Bordas 1993.
- Rio Y.: *Science-fiction et refus de l'histoire*. In: *Science-fiction et histoire*. Paris: Seghers / Laffont 1981.
- Rochette M. F.: *La science-fiction*. Paris: Larousse 1975.
- Rottensteiner F.: *La science-fiction illustrée. Une histoire de la science-fiction*. Paris: Seuil 1975.
- Sadoul J.: *Histoire de la science-fiction moderne*. Paris: Albin Michel 1973.
- Shippey T.: *La science-fiction et l'idée de l'histoire*. In: *Science-fiction et histoire*. Paris: Seghers / Laffont 1981.
- Suvin D.: *Pour une poétique de la science-fiction*. Montréal: Presses de l'Université de Québec 1977.
- Versins P.: *Encyclopédie de l'Utopie, des Voyages extraordinaires et de la Science-Fiction*. Lausanne: L'Age d'Homme 1972.
- Wandzioch M.: *Science-fiction -- phénomène culturel*. In: „Prace Historycznoliterackie”. T. 16: *Studia z literatur romańskich*. Red. A. Abłamowicz. Katowice: Uniwersytet Śląski 1980.
- Wandzioch M.: *Science-fiction ou fiction de la science*. In: „Prace Historycznoliterackie”. T. 22: *Poszukiwanie nowych form w literaturach romańskich*. Red. A. Abłamowicz. Katowice: Uniwersytet Śląski 1983.
- Wandzioch M.: *La science-fiction et l'épicaresque*. In: *Approches méthodologiques de la recherche littéraire*. Red. A. Abłamowicz. Katowice: Uniwersytet Śląski 1985.

- Wandzioch M.: *L'image des extra-terrestres dans la science-fiction française contemporaine*. In: *Le portrait littéraire*. Sous la direction de K. Kupisz, G.-A. Perouse, J.-Y. Debreuille. Lyon: Presses de l'Université de Lyon 1988.
- Wandzioch M.: *La stéréotypie et ses fonctions dans le roman de science-fiction*. In: *Le roman populaire en question(s)*. Limoges: PULIM 1995.

### La fantasy

- Lason-Kochańska G.: *Mityczny rodowód bohaterów fantasy*. „Nowa Fantastyka” 1999, nr 11, listopad.
- Sapkowski A.: *Leksykon miłośnika fantasy*. „Nowa Fantastyka” 2000, n° 1 12; 2001, n° 1 4.

## OUVRAGES GÉNÉRAUX

- Aristote: *La Poétique*. Texte, traduction, notes par R. Dupont-Roc, J. Lallot, préface Tz. Todorov. Paris: Seuil 1980.
- Bachelard G.: *Poétique de l'espace*. Paris: PUF 1957.
- Bachelard G.: *Poétique de la rêverie*. Paris: PUF 1960.
- Boeheim W.: *Schwert*. In: *Handbuch und Waffekunde*. Lipizing 1890.
- Boyer A. M.: *La paralittérature*. Paris: PUF 1992.
- Brion M.: *Léonard de Vinci*. Paris: Albin Michel 1952.
- Campbell J.: *Creative mythology --- The Masks of God*. New York: [sans édition] 1968.
- Dumézil G.: *Les dieux des Germains*. Paris: PUF 1958.
- Dumézil G.: *Du mythe au roman*. Paris: Payot 1978.
- Goldmann L.: *Pour une sociologie du roman*. Paris: Gallimard 1965.
- Le Vot A.: *L'anti-roman*. «Europe» 1977, n° 580 -581, août---septembre.
- Reuter Y.: *Introduction à l'analyse du Roman*. Paris: Bordas 1991.

BUŚ

## LITERATURA FANTASTYCZNONAUKOWA I FANTASY JAKO WSPÓŁCZESNA CUDOWNOŚĆ

### Streszczenie

Niniejsza praca, mieszcząca się w nurcie komparatystyki i opierająca się na obszernym anglo-francuskim materiale, stanowi próbę udowodnienia tezy, że literatura *science fiction* i *fantasy* stanowią współczesną odmianę cudowności (francuski termin *merveilleux*).

Wstęp zawiera uściślenia terminologiczne i metodologiczne trzech kluczowych pojęć: cudowności, *science fiction*, *fantasy*. Oparto się na tekstach badaczy anglosaskich oraz na teoriach badaczy francuskojęzycznych, a szczególnie L. Vaxa, R. Caillois, D. Suvin, braci Bogdanoff i wielu innych. W części pierwszej omówiono dwa podstawowe składniki świata przedstawionego, czyli czas i przestrzeń. Opisano różnorodne paradoksy i dystorsje czasowe charakterystyczne dla *science fiction* oraz jej podgatunek zwany *time opera*. Przestrzeń zbadano, odnosząc się do pojęć topofilii G. Bachelarda. Ukazano też paradoksy przestrzenne *space opera* oraz niezindustrializowaną przestrzeń *fantasy*. Część druga jest poświęcona bohaterom *science fiction*. Opisano takie postacie, jak: mutant, maszyna, robot i kosmita. Przedstawiono również mityczny rodowód protagonistów *fantasy*.

## SCIENCE FICTION AND FANTASY AS CONTEMPORARY WONDER

### Summary

This work which can be situated in comparative studies section based on a broad English-French body of literary criticism is the attempt to confirm the assumption that science fiction and fantasy have become a contemporary version of wonder (*merveilleux* — the French term).

The introduction contains the terminological and methodological determinants of three key notion such as wonder, science fiction and fantasy. The works of English literary experts and theories of French language literary critics such as L. Vax, R. Caillois, D. Suvin, Bogdanoff brothers and many others were taken into account. In part one of the survey the two basic components of the presented world have been given — i.e. time and space. Numerous time paradoxes and distortions so characteristic of science fiction along with its sub-category of the so called „time opera” have been presented. Space, on the other hand, has been examined regarding the idea of topophilia according to G. Bachelard. Also space paradoxes of space opera and nonindustrialized space of fantasy have been shown here. The second part of the work is devoted to science fiction heroes where such characters as mutant, machine, robot and extraterrestrial have been described. Mythic origin of fantasy protagonists has also been discussed.

**Katarzyna Gadomska**  
*Science-fiction et fantasy comme merveilleux contemporain*

Wykaz ważniejszych błędów dostrzeżonych w druku

Strona	Wiersz		Jest	Powinno być
	od góry	od dołu		
33		4	<i>astle</i>	<i>castle</i>
124		6	D a x	D a y
129	13		<i>fantastique</i>	<i>fantastiques</i>



nr inw.: BG - 312573



BG 312573

PN 2080

ISSN 0208-6336  
ISBN 83-226-1196-X